

**GERAKAN TARI SERIMPI SEBAGAI ORNAMEN HIAS PADA  
PERLENGKAPAN INTERIOR RUMAH TINGGAL  
BERBAHAN KULIT PERKAMEN**

**Tugas Akhir Karya Seni**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Sebagai Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
Desi Ariani Putri  
11207241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2015**

**GERAKAN TARI SERIMPI SEBAGAI ORNAMEN HIAS PADA  
PERLENGKAPAN INTERIOR RUMAH TINGGAL  
BERBAHAN KULIT PERKAMEN**

**Tugas Akhir Karya Seni**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Sebagai Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
Desi Ariani Putri  
11207241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2015**

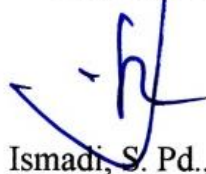
## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul  
*“Gerakan Tari Serimpi Sebagai Ornamen Hias pada Perlengkapan Interior  
Rumah Tinggal Berbahan Kulit Perkamen”*

Ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Pembimbing,




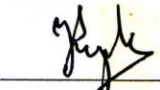

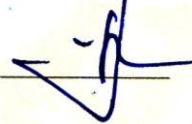
Ismadi, S. Pd., MA.

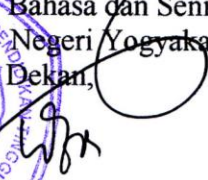
NIP.19770626 200501 1 003

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Gerakan Tari Serimpi Sebagai Ornamen Hias pada Perlengkapan Interior Rumah Tinggal Berbahan Kulit Perkamen* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 16 September 2015 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.	Ketua Penguji		Oktober 2015
Drs. Iswahyudi, M.Hum	Sekretaris Penguji		Oktober 2015
Muhajirin, S.Sn., M.pd.	Penguji Utama		Oktober 2015
Ismadi, S.Pd., M.A.	Penguji Pendamping		Oktober 2015

Yogyakarta, Oktober 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
  
Dr. Widyastuti Purbani, M. A.  
NIP. 19610524 199001 2 001



## PERYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Desi Ariani Putri

NIM : 11207241034

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan saya buat dengan sebenar-benarnya. Sepanjang sepengetahuan saya, TAKS ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Penulis



Desi Ariani Putri

NIM 11207241034

## **MOTO**

*“Yang menjadi modal utama dalam kehidupan adalah proses dalam menggapai sesuatu hal,  
bukan hasil akhir dari suatu hal  
dan*

*“Kesalahan dapat diperbaiki jika ada kemauan dari dalam diri untuk memperbaikinya”*

## **PERSEMBAHAN**

Daku persembahkan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk:

Kepada Allah SWT

Kepada Bapak Saya Sidik Prayitno

Kepada Ibu saya Priwahyuning Iriani

Kepada ke tiga kakak saya Krisna Prayitna Putra, Pratiwi Dian Maya Sari, dan Pradikta

Prayitna Putra

Kepada Dosen Saya Bapak I ketut Sunarya dan Bapak Ismadi

Kepada Zulaikha Nur Ariani

Kepada Kawan-Kawan Pendidikan Seni Kerajinan angkatan 2011

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada saya, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini dengan baik dan semaksimal mungkin sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan seni, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Ketua Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan untuk saya. Rasa hormat, ucapkan terima kasih, dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan secara tulus kepada Bapak Ismadi, S. Pd., MA. selaku pembimbing TAKS saya yang telah banyak mengorbankan waktunya untuk membimbing saya agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini. Kemudian, kepada Pembimbing Akademik saya Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn. saya juga mengucapkan banyak terima kasih karena telah dengan penuh kesabaran dan bijaksana membimbing dan mengarahkan saya selama menempuh perkuliahan di UNY .

Ucapan terima kasih yang sangat mendalam saya sampaikan kepada mama dan bapak dirumah yang selalu mendukung saya serta seluruh keluarga dan teman-teman sejawat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan semangat kepada saya.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang telah saya kerjakan ini dapat menjadi inspirasi untuk semua kalangan dalam berkarya dan menciptakan hal-hal baru untuk memajukan seni kerajinan di Indonesia.

Yogyakarta, 27 Agustus 2015

Penulis,

Desi Ariani Putri

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERYATAAN .....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Tujuan.....	6
D. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN TEORI .....	8
A. Tinjauan Tentang Tari Serimpi .....	8
B. Tinjauan Tentang Desain dan Prinsip Desain .....	20
C. Tinjauan Tentang Ornamen.....	27
D. Tinjauan Tentang Interior Ruangan .....	28
E. Tinjauan Tentang Kerajinan Kulit Perkamen.....	30

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	36
A. Eksplorasi .....	36
B. Perencanaan.....	71
C. Perwujudan.....	114
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	115
2. Pembuatan Pola Kulit dan Pola Tatahan .....	120
3. Pemindahan Poa Pada Bahan .....	123
4. Penatahan.....	124
5. Penyunggingan .....	126
6. Pelapian Kulit Dengan Clear .....	130
7. Pembuatan Rangka .....	131
8. Perakitan.....	133
9. Pengerjaan Akhir.....	135
 BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN.....	 137
A. Hasil Karya .....	137
B. Pembahasan.....	148
1. Lampu Berdiri 4 .....	149
2. Lampu Dinding 5 .....	151
3. Lampu Duduk 2.....	153
4. Lampu Duduk 5.....	155
5. Lampu Gantung 1 .....	157
6. Meja Kursi 2.....	159
7. Rak Buku 2.....	161
8. Tempat Pensil 1 .....	163

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	164
A. Kesimpulan .....	164
B. Saran .....	164
DAFTAR PUSTAKA .....	166
DAFTAR NARASUMBER.....	167
LAMPIRAN.....	168

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Pola Lantai Dasar Serimpi dan Pola Lantai Dasar bedaya.....	11
Gambar II	: Gerakan Tari Serimpi Linggih Rakit.....	16
Gambar III	: Gerakan Tari Serimpi Ngembah.....	16
Gambar IV	: Gerakan Tari Serimpi Dodok Djengkeng Ngentjeng .....	17
Gambar V	: Gerakan Tari Serimpi Dodok Nglanjang.....	17
Gambar VI	: Gerakan Tari Serimpi Sirig .....	18
Gambar VII	: Gerakan Tari Serimpi Tawing Sampoer.....	18
Gambar VIII	: Gerakan Tari Serimpi Ridong Sampur .....	19
Gambar IX	: Gerakan Tari Serimpi Tawing Sampoer.....	19
Gambar X	: Ornamen Penari Serimpi (Linggih Rakit) .....	39
Gambar XI	: Ornamen Penari Serimpi (Ngembah) .....	39
Gambar XII	: Ornamen Penari Serimpi (Dodok Djengkeng Ngenteng) .....	40
Gambar XIII	: Ornamen Penari Serimpi (Dodok Nglanjang) .....	40
Gambar XIV	: Ornamen Penari Serimpi (Ngentjeng) .....	41
Gambar XV	: Ornamen Penari Serimpi (Sirig).....	41
Gambar XVI	: Ornamen Penari Serimpi (Tawing Sampoer) .....	42
Gambar XVII	: Ornamen Penari Serimpi (Ridong Sampor) .....	42
Gambar XVIII	: Ornamen Penari Serimpi (Sindet) .....	43
Gambar XIX	: Ornamen Penari Serimpi (Manah) .....	43
Gambar XX	: Ornamen Penari Serimpi (Tandjak) .....	44
Gambar XXI	: Ornamen Penari Serimpi (Sirig).....	44
Gambar XXII	: Ornamen Penari Serimpi (Tawing Sampoer) .....	45
Gambar XXIII	: Ornamen Penari Serimpi ( Ridong Sampor) .....	45
Gambar XXIV	: Ornamen Penari Serimpi (Tandjak) .....	46
Gambar XXV	: Ornamen Penari Serimpi (Ngembah) .....	46
Gambar XXVI	: Ornamen Penari Serimpi (Linggih Rakit) .....	47
Gambar XXVII	: Ornamen Penari Serimpi (Dodok Nglanjang) .....	47
Gambar XXVIII	: Ornamen Penari Serimpi (Dodok Djengkeng Ngenteng) .....	48



Gambar XXIX	: Ornamen Bunga 1 .....	50
Gambar XXX	: Ornamen Bunga 2 .....	50
Gambar XXXI	: Ornamen Bunga 3 .....	51
Gambar XXXII	: Ornamen Bunga 2 .....	51
Gambar XXXIII	: Sket Alternatif Lampu Berdiri 1 .....	53
Gambar XXXIV	: Sket Alternatif Lampu Berdiri 2 .....	53
Gambar XXXV	: Sket Alternatif Lampu Berdiri 3 .....	54
Gambar XXXVI	: Sket Alternatif Lampu Berdiri 4 .....	54
Gambar XXXVII	: Sket Alternatif Lampu Berdiri 5 .....	55
Gambar XXXVIII	: Sket Alternatif Lampu Dinding 1 .....	55
Gambar XXXIX	: Sket Alternatif Lampu Dinding 2 .....	56
Gambar XL	: Sket Alternatif Lampu Dinding 3 .....	56
Gambar XLI	: Sket Alternatif Lampu Dinding 4 .....	57
Gambar XLII	: Sket Alternatif Lampu Dinding 5 .....	57
Gambar XLIII	: Sket Alternatif Lampu Duduk 1 .....	58
Gambar XLIV	: Sket Alternatif Lampu Duduk 2 .....	58
Gambar XLV	: Sket Alternatif Lampu Duduk 3 .....	59
Gambar XLVI	: Sket Alternatif Lampu Duduk 4 .....	59
Gambar XLVII	: Sket Alternatif Lampu Duduk 5 .....	60
Gambar XLVIII	: Sket Alternatif Lampu Gantung 1 .....	60
Gambar XLIX	: Sket Alternatif Lampu Gantung 2 .....	61
Gambar L	: Sket Alternatif Lampu Gantung 3 .....	61
Gambar LI	: Sket Alternatif Lampu Gantung 4 .....	62
Gambar LII	: Sket Alternatif Meja Kursi 1 .....	62
Gambar LIII	: Sket Alternatif Meja Kursi 2 .....	63
Gambar LIV	: Sket Alternatif Rak Buku 1 .....	63
Gambar LV	: Sket Alternatif Rak Buku 2 .....	64
Gambar LVI	: Sket Alternatif Tempat Pensil 1 .....	64
Gambar LVII	: Sket Alternatif Tempat Pensil 2 .....	65
Gambar LVIII	: Sket Terpilih Lampu Berdiri 4 .....	65
Gambar LIX	: Sket Terpilih Lampu Dinding 5 .....	66
Gambar LX	: Sket Terpilih Lampu Duduk 2 .....	66
Gambar LXI	: Sket Terpilih Lampu Gantung 5 .....	67
Gambar LXII	: Sket Terpilih Lampu Gantung 1 .....	67

Gambar LXIII	: Sket Terpilih Meja Kursi 2.....	68
Gambar LXIV	: Sket Terpilih Rak Buku 2.....	68
Gambar LXV	: Sket Terpilih tempat Pensil 1 .....	69
Gambar LXVI	: Sket Terpilih Lampu Berdiri 4 .....	70
Gambar LXVII	: Sket Terpilih Lampu dinding 5 .....	71
Gambar LXVIII	: Sket Terpilih Lampu Duduk 2.....	71
Gambar LXIX	: Sket Terpilih Lampu Duduk 2.....	72
Gambar LXX	: Sket Terpilih Lampu Gantung 1 .....	72
Gambar LXXI	: Sket Terpilih Meja Kursi 2.....	73
Gambar LXXII	: Sket Terpilih Rak Buku 2.....	73
Gambar LXXIII	: Sket Terpilih Tempat Pensil 1 .....	74
Gambar LXXIV	: Ornamen Penrai Seripi (Siriq).....	74
Gambar LXXV	: Ornamen Penrai Seripi (Tawing Sampor) .....	75
Gambar LXXVI	: Ornamen Penrai Seripi (Ridong Sampor) .....	75
Gambar LXXVII	: Ornamen Penrai Seripi ( Tandjak).....	76
Gambar LXXVIII	: Ornamen Penrai Seripi (Ngembah) .....	76
Gambar LXXIX	: Ornamen Penrai Seripi (Linggih Rakit) .....	77
Gambar LXXX	: Ornamen Penrai Seripi (Dodok Nglanjang) .....	77
Gambar LXXXI	: Ornamen Penrai Seripi (Dodok Djengkeng Ngenteng) .....	78
Gambar LXXXII	: Ornamen Bunga.....	78
Gambar LXXXIII	: Gambar Kerja Lampu Berdiri (Ukuran Keranga) ....	79
Gambar LXXXIV	: Gambar Kerja Lampu Berdiri (Pola Kulit dan Gambar rnamen) .....	80
Gambar LXXXV	: Gambar Kerja Lampu Berdiri (Pola Tatahan) .....	81
Gambar LXXXVI	: Penerapan Warna Pada Lampu Dinding .....	82
Gambar LXXXVII	: Gambar Kerja Lampu Dinding (Kerangka dan Pola Kulit) .....	83
Gambar LXXXVIII	: Gambar Kerja Lampu Dinding (Pola Tatahan) .....	84
Gambar LXXXIX	: Penerapan Warna Pada Lampu Dinding .....	85
Gambar XC	: Gambar Kerja Lampu Duduk (Pola Kulit).....	86
Gambar XCI	: Gambar Kerja Lampu Duduk (Ukuran Alas Kayu dan Gambar Ornamen).....	87
Gambar XCII	: Gambar Kerja Lampu Duduk (Pola Tatahan) .....	88

Gambar XCIII	: Penerapan Warna Pada Lampu Duduk 2.....	89
Gambar XCIV	: Gambar Kerja Lampu Duduk 5 .....	90
Gambar XCV	: Gambar Kerja Lampu Duduk 5 .....	91
Gambar XCVI	: Gambar Kerja Lmpu Duduk 5 (Pola Tatahan) .....	92
Gambar XCVII	: Gambar Kerja Lmpu Duduk 5 (Pola Tatahan) .....	93
Gambar XVIII	: Penerapan Warna Pada Lampu Duduk 5.....	94
Gambar XCIX	: Gambar Kerja Lampu Gantung (Bentuk Kerangka dan Pola Kulit) .....	95
Gambar C	: Gambar Kerja Lampu Gantung (Gambar Ornamen)	96
Gambar CI	: Gambar Kerja Lampu Gantung (Pola Tatahan) .....	97
Gambar CII	: Gambar Kerja Lampu Gantung (Pewarnaan).....	98
Gambar CIII	: Gambar Kerja Meja Kursi (Ukuran Rangka Meja) ..	99
Gambar CIV	: Gambar Kerja Meja Kursi (Pola Kulit dan Gambar Ornamen).....	100
Gambar CV	: Gambar Kerja Meja (Kerangk Kursi).....	101
Gambar CVI	: Gambar Kerja Meja Kursi (Pola Tatahan) .....	102
Gambar CVII	: Penerapan Warna Pada Meja Kursi .....	103
Gambar CVIII	: Gambar Kerja Rak Buku (Pola Kulit dan Ukuran Rak).....	104
Gambar CIX	: Gambar Kerja Rak Buku (Ukuran Rak) .....	105
Gambar CX	: Gambar Kerja Rak Buku (Pola Tatahan) .....	106
Gambar CXI	: Gambar Kerja Rak Buku (Pola Tatahan) .....	107
Gambar CXII	: Penerapan Warna Pada Rak Buku.....	108
Gambar CXIII	: Gambar Kerja Tempat Pensil (Ukuran Kerangka dan Pola Kulit).....	109
Gambar CXIV	: Gambar Kerja Tempat Pensil (PoLa Tatahan) .....	110
Gambar CXV	: Gambar Kerja Tempat Pensil (Pola Tatahan).....	111
Gambar CXVI	: Gambar Kerja Tempat Pensil (Pewarnaan) .....	112
Gambar CXVII	: Kulit Kambing .....	113
Gambar CXVIII	: Cat dan Sendi yang Digunakan Untuk Menyungging .....	114
Gambar CXIX	: Warna-Warna Cat Yang Digunakan Untuk Menyungging.....	114
Gambar CXX	: Alat Tatah Kulit.....	115

Gambar CXXI	: Alas Tatah dan Pemukul Kayu .....	115
Gambar CXXII	: Kuas dan Spidol.....	116
Gambar CXXIII	: Komputer, Alat Scan, dan Printer .....	116
Gambar CXXIV	: Tali Nilon yang Digunakan Untuk Memasang Kulit pada Kerangka Besi .....	117
Gambar CXXV	: Clear .....	117
Gambar CXXVI	: Proses Menyeken Gmbar Ornamen.....	118
Gambar CXXVII	: Proses Mengeprint atau Mencetak Pola Kulit dan Pola Ornamen .....	119
Gambar CXXVIII	: Komputer, Alat Scan, dan Printer .....	120
Gambar CXXIX	: Proses Memindah pola dari Kertas HVS ke Kertas Kalkir .....	121
Gambar CXXX	: Proses Menatah Kulit .....	122
Gambar CXXXI	: Kulit Kambing.....	123
Gambar CXXXII	: Alat Tatah Kulit.....	123
Gambar CXXXIII	: Alas Tatah dan Pemukul.....	124
Gambar CXXXIV	: Proses Menyungging .....	125
Gambar CXXXV	: Kuas Ukuran 4 dan 5, Spidol Hitam dan Spidol Merah.....	126
Gambar CXXXVI	: Cat dan Sandi yang Dgunakan Dalam Proses Menyungging .....	126
Gambar CXXXVII	: Warna-Warna Cat yang Digunakan Untuk Menyungging.....	127
Gambar CXXXVIII	: Proses Melapisi Kulit Dengan Clear .....	128
Gambar CXXIX	: Spidol Hitam dan Merah .....	128
Gambar CXXX	: Clear .....	129
Gambar CXXXI	: Proses Pemasangan Kulit Pada Kerangka .....	131
Gambar CXXXII	: Tali Nilon yang Digunakan Untuk Memasang Kulit Pada Kerangka .....	132
Gambar CXXXIII	: Sket Lampu Berdiri 4 .....	135
Gambar CXXXIV	: Penempatan Lampu Berdiri Pada Ruang Tamu .....	136
Gambar CXXXV	: Sket Lampu Dinding 5 .....	136
Gambar CXXXVI	: Penempatan Lampu Dinding Pada Ruang Tamu .....	137
Gambar CXXXVII	: Sket Terpilih Lampu Duduk 2.....	138

Gambar CXXXVIII	: Penempatan Lampu Duduk Pada Kamar Tidur.....	138
Gambar CXXXIX	: Sket Lampu Duduk 5.....	139
Gambar CXL	: Penempatan Lampu Duduk 5 Pada Kamar Tidur.....	139
Gambar CXLI	: Sket Lampu Gantung 1.....	140
Gambar CXLII	: Sket Meja Kursi 2.....	141
Gambar CXLIII	: Penempatan Lampu Gantung dan Meja Kursi Pada Ruang Makan .....	141
Gambar CXLIV	: Sket Rak Buku.....	142
Gambar CXLV	: Sket Terpilih Tempat Pensil 1 .....	143
Gambar CXLVI	: Penempatan Rak Buku dan Tempat Pensil Pada Ruang Kerja .....	143
Gambar CXLVII	: Lampu Berdiri 4 .....	145
Gambar CXLVIII	: Lampu Dinding 5.....	147
Gambar CXLIX	: Lampu Duduk 2.....	149
Gambar CL	: Lampu Duduk 5.....	150
Gambar CLI	: Lampu Gantung 1 .....	152
Gambar CLII	: Meja Kursi 2 .....	154
Gambar CLIII	: Rak Buku 2.....	156
Gambar CLIV	: Tempat Pensil 1 .....	158

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I	: Sket Alternatif
Lampiran II	: Sket Terpilih
Lampiran III	: Ornamen
Lampiran IV	: Gambar Produk (ACC Desain)
Lampiran V	: Gambar Kerja
Lampiran VI	: Pola Tatahan
Lampiran VII	: Pewarnaan
Lampiran VIII	: Peletakan Karya Pada Ruangan
Lampiran IX	: Desain
Lampiran X	: KalKulasi Biaya
Lampiran XI	: Surat Pengantar Masuk Kapustakaan Kawedhanan Kridomardowo
Lampiran XII	: Hasil Karya

# **TARI SERIMPI SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN PERLENGKAPAN INTERIOR RUMAH TINGGAL BERBAHAN KULIT PERKAMEN**

Oleh Desi Ariani Putri  
NIM 11207241034

## **ABSTRAK**

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan gagasan tentang penerapan penari serimpi yang dijadikan sebagai ornamen hias pada kerajinan kulit dengan teknik tatah sungging yang menonjolkan bentuk-bentuk gerakan pada tari serimpi.

Tahapan penciptaan karya seni kerajinan kulit ini melalui tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi yang dilanjutkan dengan pembuatan sket. Perancangan dilakukan dengan cara memvisualisasikan gagasan kedalam sebuah gambar kerja. Perwujudan dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan, pembuatan pola kulit dan tatahan, pemindahan pola pada bahan, penatahan, penyunggingan, pelapisan kulit dengan clear, pembuatan rangka, perakitan, dan pengerjaan akhir.

Karya yang telah diwujudkan antara lain: 1) meja dan kursi sebagai tempat untuk menjamu tamu yang cocok diletakkan di ruang tamu maupun teras rumah; 2) kap lampu gantung digunakan sebagai penerang di teras rumah; 3) kap lampu duduk digunakan sebagai penerang ruang tamu; 4) lampu dinding digunakan sebagai penerang ruang tidur; 5) lampu berdiri digunakan sebagai penerang ruang tamu; 6) tempat pensil digunakan sebagai tempat penyimpanan perkakas alat tulis; 7) rak buku digunakan sebagai tempat penyimpanan buku dengan ukuran yang telah disesuaikan untuk ruangan.

**Kata Kunci:** tari serimpi, kulit perkamen, tatah, sungging

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keraton Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat atau yang sekarang lebih dikenal dengan nama Keraton Yogyakarta merupakan pusat dari museum hidup kebudayaan Jawa yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Didirikan pada tahun 1756 M oleh Pangeran Mangkubumi Sukowati yang kemudian bergelar Sri Sultan Hamengkubuwono pertama. Keraton digunakan sebagai tempat tinggal raja beserta keluarganya. Tidak hanya menjadi tempat tinggal keluarga Keraton semata, Keraton juga kiblat perkembangan Jawa, sekaligus penjaga nyala kebudayaan Jawa.

Keraton Yogyakarta sekarang juga dijadikan sebuah tempat wisata yang sangat diminati para wisatawan. Selain menjadi tempat wisata, Keraton juga digunakan sebagai museum yang menyimpan barang-barang peninggalan Keraton dari dulu awal dibangun hingga sekarang ini. Di Keraton terdapat barang-barang peninggalan yang hingga sekarang masih terawat dengan baik, mulai dari keramik dan barang pecah belah, senjata, foto, miniatur dan replika, wayang, gamelan, hingga jenis-jenis batik beserta deorama proses pembuatannya. Tidak hanya itu, di Keraton juga terdapat kesenian mulai dari macapat, wayang golek, wayang kulit, dan beberapa kesenian lainnya yang sampai saat ini masih sering ditampilkan di dalam Keraton dan aktifitas para abdudalem yang sedang melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya setiap jam makan siang selalu mengirimkan makanan



untuk sultan dan keluarganya ada atau pun tidak ada didalam Keraton. Ditempat ini wisatawan dapat belajar dan melihat secara langsung bagaimana budaya Jawa terus hidup serta dilestarikan.

Di kota Yogyakarta, seni tari tradisional dan klasik sangat terjaga keberadaannya dan kelestariannya terutama di Karaton Yogyakarta. Tari Serimpi salah satunya, tarian yang sering dipertunjukan ini merupakan salah satu tarian klasik yang cukup menarik dan dianggap sebagai pusaka milik Keraton Yogyakarta.

Di samping Bedhaya, tari serimpi juga hidup di lingkungan Karaton Yogyakarta. Serimpi merupakan seni yang adhiluhung serta dianggap sebagai pusaka Karaton. Tema yang di tampilkan oleh tarian ini sebenarnya sama dengan tema tari Bedhaya Sanga, yaitu menggambarkan pertikaian antara 2 hal yang bertentangan antara baik dengan buruk, antara benar dan salah, dan antara akal dan nafsu manusia.

Gerakan tari serimpi adalah mengalir sesuai irama *gendhing*, terbagi atas gerakan kepala, gerakan tangan, dan gerakan kaki. Sesuai dengan filosofi tari Yogyakarta yaitu maju *gendhing*, *enjer*, dan mundur *gendhing*. Tari serimpi terbagi atas beberapa gerakan yang disebut dengan ragam gerak. Diawali dengan gerakan jalan *kapang-kapang* yaitu yang berarti jalan dengan kedua tangan *menthang* menuju pendopo/arena tempat menari dan di akhiri dengan jalan *kapang-kapang* kembali ke tempat semula.

Pola iringan tari serimpi adalah *gendhing* “*sabrangan*” untuk perjalanan keluar dan masuknya penari dibarengi bunyi musik tiup dan genderang dengan

pukulan irama khusus. Pada bagian tarinya mempergunakan *gendhing-gendhing* tengahan atau *gendhing ageng* yang berkelanjutan irama ketuk 4, kemudian masuk ke *gendhing ladrang* kemudian *ayak-ayak* beserta *srebegannya* khusus untuk iringan perang.

Pakaian tari serimpi mengalami perkembangan. Jika semula seperti pakaian temanten putri Keraton gaya Yogyakarta, dengan *dodotan* dan *gelung* bokornya sebagai motif hiasan kepala, maka kemudian beralih ke “*kain seredan*”, berbaju tanpa lengan (biasanya pakaian berwarna hitam atau merah), dengan hiasan kepala khusus yang berjumbai bulu burung kasuari (jenis bulu yang disukai oleh Pakubuwono IX), *gelung* berhiaskan bunga *ceplok* dan *jebahan*.

Properti yang digunakan pada tarian ini adalah keris yang diselipkan di depan silang ke kiri, kemudian di samping keris dikenakan pula “*jembeng*” ialah sebangsa perisak, bahkan pada zaman Sri Sultan Hamengku Buwana VII dijumpai pula tari Serimpi dengan alat perang pistol yang ditembakkan kearah bawah.

Didalam seni rupa terdapat dua cabang kesenian, yaitu seni rupa dan seni kerajinan. Menurut Mikke Susanto (2011:27), seni kerajinan atau sering disebut juga dengan seni terapan adalah karya seni yang dipakai untuk keperluan kehidupan sehari-hari secara langsung yang berfungsi sebagai benda pajangan. Karya seni sebenarnya dapat pula menyanggah fungsi personal serta fungsi sosial bagi kehidupan.

Ada beberapa spesifikasi dalam kerajinan salah satunya adalah kerajinan Kulit yang berbahan dasar kulit. Kulit yang biasanya dibuat ke dalam sebuah karya seni adalah kulit buaya, babi, gajah, ular, ikan, dan lain – lainnya. Tetapi

kebanyakan yang digunakan adalah kulit kambing dan kulit sapi, karena lebih mudah didapat dan banyak diperjual belikan. Ditinjau dari segi bahan, kerajinan kulit dapat dibagi menjadi dua yaitu kerajinan kulit berbahan kulit mentah atau perkamen dan kulit tersamak (telah terkena bahan-bahan kimia). Kulit perkamen biasanya digunakan untuk membuat karya kerajinan dengan tehnik tatah sungging, sedangkan kulit tersamak biasanya digunakan untuk membuat sepatu, tas, jaket, dan lain sebagainya.

Seperti yang dijelaskan diatas, kerajinan kulit dengan bahan kulit perkamen sering dijumpai berupa wayang, gantungan kunci, kalung, hiasan dinding, kap lampu, dan masih banyak lagi. Kerajinan ini biasanya menggunakan warna-warna sunggingan. Menurut Mikke Susanto (2011:385), sungging berarti menggambar. Dalam kebudayaan Jawa istilah ini sangat dekat dengan menggambar ilustrasi buku. Juru sungging atau juru gambar biasanya mengerjakan manuskrip-manuskrip kraton zaman dulu, yang menceritakan kisah-kisah dunia pewayangan seperti Ramayana atau Mahabarata.

Karya-karya kerajinan kulit perkamen juga mampu dijadikan sebagai barang interior ruangan, misalnya sebagai kap lampu, hiasan dinding, pembatas ruangan, *boxfile*, dan masih banyak lagi. Menurut Francis D. K. Ching (1966: 46) desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Sedangkan interior ruangan adalah sebuah barang yang difungsikan untuk mengisi sebuah ruangan.

Sesuatu yang menarik untuk dibahas dari pernyataan-pernyataan diatas adalah penari serimpi yang akan dijadikan ide dasar dalam pembuatan barang-

barang interior ruangan berbahankan kulit tersamak yang akan diterapkan pada produk-produk seperti kap lampu, kipas, *box file*, pembatas ruangan, hiasan dinding, taplak meja, dan tirai atau hiasan gantung. Tarian ini sangat menarik untuk dijadikan motif hiasan karena keindahan gerakan para penarinya yang sangat lemah gemulai sehingga enak untuk dinikmati/dipandang dan juga tarian ini memiliki makna pertentangan antara baik dan buruk sehingga mengingatkan kita pada kehidupan nyata bahwa antara baik dan buruk akan selalu bertentangan namun tetap berdampingan.

Media atau bahan yang digunakan untuk membuat barang-barang interior ini adalah kulit perkamen. Kulit perkamen selain mudah didapat dan memiliki warna yang khas yaitu putih, keteknikan yang digunakan pun cukup menantang, yaitu teknik tatah sungging yang memerlukan ketelitian dan ketepatan dalam prosesnya. Selain itu kulit perkamen memiliki sifat yang lentur, mudah melar, dan kaku sehingga jika tidak berhati-hati dalam pengerjaannya akan menghasilkan suatu produk yang kurang memuaskan.

## **B. Fokus Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas maka fokus masalah Tari Serimpi Sebagai Ide Dasar Penciptaan Perlengkapan Interior Rumah Tinggal Berbahan Kulit Perkamen, yaitu tari serimpi sebagai ide dasar dalam penciptaan perlengkapan interior rumah tinggal berbahan kulit perkamen. Dimana kulit perkamen dengan motif hiasan seorang penari serimpi ini nantinya akan menjadi salah satu objek

pada produk yang mampu memiliki fungsi guna dan sebagai alat pelestarian kebudayaan.

### **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan tugas akhir karya seni ini adalah Mendisripsikan perencanaan produk perlengkapan interior rumah tinggal berbahan kulit perkamen, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses penciptaan produk kriya kulit melalui tiga tahapan, yaitu mengeksplorasi, merencanakan, dan mewujudkan karya.
2. Mendiskripsikan hasil karya produk kerajinan kulit berupa lampu berdiri, lampu dinding, lampu duduk, lampu gantung, meja kursi, rak buku, dan tempat pensil.

### **D. Manfaat**

Dengan mengambil judul “Tari Serimpi Sebagai Ide Dasar Dalam Penciptaan Perengkan Interior Rumah Tinggal Berbahan Kulit Perkamen” diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya:

1. Bagi pencipta
  - a. Mendapat pengalaman secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni dan merealisasikannya.
  - b. Menambah pengetahuan tentang tehnik-tehnik yang digunakan dalam pembuatan karya atau produk.

- c. Melatih kepekaan dalam proses pembuatan karya seni atau produk yang dibuat.
- d. Mendapat pengalaman untuk memamerkan karya seni yang telah dibuat dan mempertanggung jawabkannya.

2. Bagi pembaca atau penikmat karya

- a. Menambah wawasan dalam penyusunan konsep penciptaan karya seni hingga merealisasikan khususnya untuk jurusan seni rupa dan kerajinan.
- b. Menambah referensi tentang karya seni yang dibuat beserta keteknikan-keteknikan yang dapat diterapkan dalam mengolah kulit.
- c. Menambah referensi tentang tema-tema yang akan diangkat sebagai penciptaan karya seni yang baru.
- d. Melatih apresiasi seseorang terhadap karya seni.

3. Bagi lembaga

- a. Menambah referensi bacaan dalam bidang seni rupa dan kerajinan.
- b. Menambah koleksi buku yang dihasilkan oleh mahasiswa sendiri.
- c. Mampu dijadikan bahan kajian bagi mahasiswa sebagai kajian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Tari Serimpi**

Pada hakekatnya seni tari adalah ungkapan nilai-nilai keindahan dan keluhuran lewat gerakan-gerakan yang diungkapkan oleh para seniman tari. Tari menurut Poerwadarminta (2011: 1213) adalah gerakan badan (tangan dan lain sebagainya) yang berirama dan biasanya diiringi dengan bunyi-bunyian (seperti musik, gamelan, dan lain sebagainya). Sedangkan Penari menurut beliau adalah orang yang menari atau tukang tari. Menurut Soerjodiningrat (dalam Wardhana, 1990: 8) seorang pangeran dari Keraton Yogyakarta mengatakan “yang dinamakan tari adalah gerak keseluruhan tubuh yang ditata dengan irama lagu pengiring, sesuai dengan lambang, watak, dan tema tari.

Menurut Kussudiardjo (1981: 9), seni tari adalah keindahan gerak anggota badan manusia yang bergerak, berirama dan berjiwa atau dapat juga diberi arti bahwa seni tari adalah keindahan bentuk dari anggota badan manusia yang bergerak berirama dan berjiwa yang harmonis.

Menurut Badudu dan Zain (2001: 1436) tari adalah semua gerakan tubuh yang berani seperti tandak, joged, tajub, gambuh igal, dansa yang biasa dibawakan di pertunjukan untuk menghibur penonton; biasanya diikuti bunyi-bunyian (gamelan, gung, rebana, musik). Jadi dapat disimpulkan bahwa tari adalah ekspresi seorang seniman melalui gerakan-gerakan yang indah untuk

mengomunikasikan perasaannya kepada orang lain (penonton atau penikmat) yang diiringi oleh bunyi-bunyian atau musik.

Menurut Koentjaraningrat (1957: 7-9) (dalam Clara Brakel-Papenhuyzen, 1991: 44) tari klasik Jawa dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu *beksan putri* (tarian puteri), *beksan putra* (tarian putra), dan *beksan wayang* (tarian wayang). Didalam buku Seni Tari Jawa karangan Clara Brakel-Papenhuyzen (1991: 46) dijelaskan ada dua macam tari puteri keraton yang keramat, yaitu tari bedhaya, ditarikan oleh semblan putri atau tujuh, jika untuk jenis yang kurang keramat), dan tari serimpi yang ditarikan oleh empat putri. Serimpi merupakan salah satu tarian keraton yang telah mengalami perjalanan cukup lama dan bentuk gerakannya diatur dengan peraturang-peraturan yang mengikat. Tari serimpi termasuk dalam tarian klasik milik Keraton Yogyakarta yang adhiluhung serta dianggap sebagai pusaka milik Keraton Yogyakarta. Beberapa pendapat mengemukakan pengertian serimpi dengan bahasa yang berlainan. Namun dari sumber yang berbeda tersebut, pada hakekatnya mempunyai kesamaan dalam pengertiannya.

Dikutip dari buku *Misteri Serimpi* (2000: 1) Serimpi atau *Srimpi* merupakan suatu istilah untuk menyebut penari wanita diistana. Disisi lain Bedaya pun berarti pula penari wanita istana. Oleh sebab itu dua istilah tersebut hampir selalu dijabarkan suatu istilah yang sama, yaitu “Serimpi atau Bedaya”. Pengertian lainnya, Serimpi dan Bedaya adalah istilah untuk menyebut bentuk komposisi tari wanita istana Jawa, dimana Serimpi biasanya ditarikan oleh 4 penari wanita, sedangkan Bedaya ditarikan oleh sembilan penari wanita.

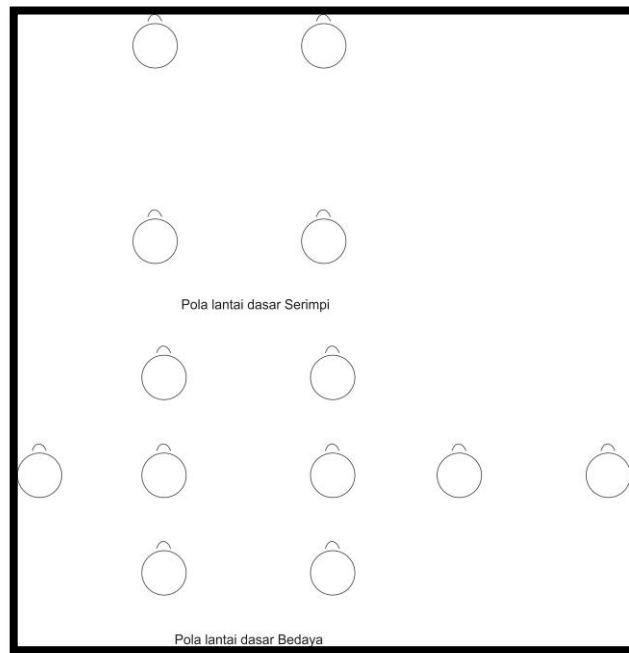


Keterangan diatas dibuktikan dalam *Serat Nitik Sultan Agung* (dalam Suharti, 2015: 138) sebagai berikut.

*Jeng Sultan mardawa aris,  
Nimas siwi anggitira,  
Sun weh jeneng semang rane,  
Sakathating kawiragan,  
Pepak aneng ing semang,  
Pepingul becik sun pundhut,  
Cature Dedya wilangan  
Den paringi nama serimpi,  
Raja Dewi ngayubagya,  
Dangu lenggah Sangarajeng,  
Neng Wijoan palowanu,  
Gumyar ingkang ujwala,  
Tur rinawis pinggiripun  
Ingga bale marcukundha*

(Sultan bersabda dengan pelan dan penuh perasaan, adinda karyamu

kuberi nama *Semang*, segala macam gerak ada didalam *Semang*, yang menonjol lebih baik aku petik, empat jumlahnya. Kuberi nama tari itu *Serimpi*. Ratu Dewi menyambutnya, lama duduk menghadap raja, di takhta singgasana, bingung melihat kilau keindahan, yang berhiaskan tepinya, hingga laksana rumah diatas air).



Gambar I : **Pola lantai dasar serimpi dan pola lantai dasar Bedaya**  
(Sumber: Misteri Serimpi, 2000)

Dijelaskan pada buku *Misteri Serimpi* karangan Soedarsono dkk (2000: 4), pola lantai dasar diatas tampak bahwa bila pada gambar pola lantai dasar bedaya, penari deretan tengah yang biasa disebut lajur itu dihilangkan, maka Bedaya yang disebut pula Serimpi lajuran itu tinggal bentuk serimpi saja, seperti yang terlihat pada gambar pola lantai dasar Serimpi. Jadi diantara tari Serimpi dan tari Bedaya tidak dapat dipisahkan, baik dalam pengertian secara umum maupun khusus sebagai sebuah bentuk komposisi tari.

Dikutip dari buku *Bedhaya Semang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat Reaktulasi Sebuah Tari Pusaka* (2015: 133-135), konsep serimpi dan lajur semacam ini seiring dengan konsep budaya Jawa yang berbunyi *curiga manjing warangka*, yaitu keris yang masuk ke dalam sarungnya. Dikatakan demikian karena empat penari diluar lajur yang disebut serimpi adalah sebagai wadahnya,

sedangkan lajur yang merupakan penari yang ditengah adalah isinya, sehingga dapat dikatakan sebagai serimpi lajuran. Jadi dapat dikatakan bahwa Serimpi adalah bagian dari Bedhaya, namun sebaliknya bedhaya adalah serimpi lajuran.

Papenhuyzen (1991: 48-49) mengatakan:

*Mengingat jumlah penarinya yang lebih kecil, maka formasi-formasi kelompok dalam tari srimpi ini pun menjadi kurang rumit. Namun dalam pada itu, tari ini lebih beraneka ragam ketimbang tari bedhaya pada umumnya, sementara itu, gerak-gerik dan posisi tubuh yang sama dilakukan pula seperti halnya pada tari bedhaya. Para penari disiapkan di bidang bersegi empat, masing-masing kelompok ditempatkan menghadap empat penjuru mata-angin, dan seringali di dekat sakaguru yang menyangga atap bangsa tari itu. Para pemain sebaiknya mempunyai sosok tubuh yang sama. Ditengah ruang itu mereka melakukan pola-pola tarian yang simetris, dan seringkali – walaupun tidak harus – dua pasang berlawanan. Dua pasangan yang saling berlawanan ini merupakan hal sangat penting pada koreografi-koreografi srimpi Yogyakarta, oleh karena biasanya penari melukiskan dua tokoh prajurit puteri. Dengan demikian kebanyakan komposisi srimpi Yogyakarta melukiskan suatu peperangan, mendekati kepada kategori tarian wayang.*

Menurut Poerwadarminta (2011: 1213), tari serimpi adalah tarian yang dilakukan oleh perempuan (di istana Yogya atau Solo). Menurut Schoevers (1925: 11-12, 18) tari serimpi selalu ditarikan oleh 4 orang penari perempuan yang ditarikan oleh wanita-wanita pilihan, berbeda dengan bedaya yang ditarikan oleh para gadis-gadis kampung yang cantik-cantik. Sehingga kedudukan tari serimpi dan tari bedaya itu berbeda.

Banyak sekali macam-macam tari serimpi, dalam buku *Misteri Serimpi* (2000: 6-7) bahkan kadang tari serimpi disebut dengan nama yang lain, contohnya Serimpi Hadiwulangunbrangta, yaitu serimpi yang penarinya berjumlah lima orang, empat orang sebagai serimpi, dan seorang penari yang lain berperan sebagai Renggawati. Selain itu ada Serimpi Muncar disebut juga sebagai Serimpi

Cina, sedangkan Serimpi Teja Kadang menggunakan nama lain yaitu Serimpi Rengganis. Baik Serimpi Muncar maupun Serimpi Teja, keduanya berpijak pada cerita menak. Bentuk Bedaya Gandakusuma dengan cerita sejarah Mataram, masih agak terbiasa pula dengan nama Bedaya Bedhah Madiun.

Isi atau cerita dari tari Serimpi pada buku *Misteri Serimpi* (2000: 11-12) ini menyebutkan bahwa ceritanya yang menggambarkan seseorang yang sedang jatuh cinta. Dikatakan demikian karena kisah asmara yang terjadi ternyata merupakan kisah salah seorang putra raja yang jatuh cinta kepada adik kandungnya sendiri. Diakhir cerita pada tarian ini ditutup dengan urungnya maksud perkawinan itu. Hal ini terbukti dari penolakan cinta yang dilakukan oleh puteri raja. Bahkan diceritanya disebutkan pula bahwa para abdi-dalem mengingatkan niat buruk sang pangeran.

Gerakan tari Srimpi adalah mengalir sesuai irama gending, terbagi atas gerakan kepala, gerakan tangan, dan gerakan kaki. Dikutip dari buku milik Schoevers (1925: 9) gerakan tari serimpi: “...*jang lemah langlai dan gerak toeboehnja jang selaloe menoeroetkan djatoeh lagoe, terlaloe menarik hati, boekan main sedapnja dipandang mata.*”, maksudnya gerakan pada tari serimpi sangatlah lembut, menarik hati, dan gerakan tubuhnya selalu mengikuti irama lagu yang enak dipandang. Adapun nama gerakan-gerakannya diantaranya linggih rakit, ngembah, dodok djengkeng ngentjeng, dodok nglanjang, ngentjeng, sirig, sekar soewoen, tawing sampoe, dan lain sebagainya.

Pada zaman dahulu tari serimpi dan tari bedaya digunakan untuk menyembah atau memuja para dewa-dewa yang ditarikan oleh perempuan-

perempuan yang cantik-cantik saja dan hanya terdapat didalam lingkungan tembok kraton saja.

Dikutip dari buku *Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta* (1925: 19), pakaian para penari serimpi:

*“Dalam pinggangnja kebawah dipaloetkan kentjang-kentjang kain pandjang batikan Solo jang indah-indah, berwarna merah toea. Oedjoeng kain pandjang itoe mengandjoer matjam pantjoeng kebelakang diantara kedoea belah kakinja dan berdjela-djela dilantai*

*...kain yang ditentoeakan batiknja ; misalnja: peradan, pamiran, keling, limar, polos, parang roesak, barong, lereng, tjemplok, tjemplok gandasolei, oedan iris, bambangan (dengan ema).*

*...berpakaian parang roesak, jang berwarna merah toea jang moeda, berkoetang seti atau berkoetang antalas belaoe (mekak; bahagian sebelah kemoeka namanja: ilat-ilatan atau ebleh-ebleh) jang ta' berlengan; tepinja jang dibawah dan diatas dihiasi dengan emas; sehelai sampoer lebar dari pada soetera kain kasa (sonder) jang oedjoengnja sampai kelantai, diberi berikat pinggang atau berpanding (saboek) mas atau perak jang disedatkan , bergesper permata (slepe), bermahkota tjioet, pada belakang mahkota itoe tergantoeng sehelai keloeboeng hitam dari pada kain kasa, sampai ketoelang toengging, keloeboeng itoe bersoengkit dengan perak.*

*Bedaja dan serimpi memakai mahkota rendah soemping dan kelat bahoe;...”*

Dikutip dari buku *Misteri Serimpi* (2000: 64) riasan yang digunakan oleh penari serimpi:

*Paes manten ageng menggunakan pidih yang tepinya diberi prada emas, yang dilengkapi dengan prenik-prenik ketep dan kinjengan. Tata rambut yang memang menyatu dengan paes-nya menggunakan sanggul khusus yang disebut bokor mengkurep, ang dibungkus dengan rajut melati, dan dilengkapi dengan gajah ngoling yang menjuntai dan digantungkan dibawah sanggulnya. Adapun aksesorisnya dilengkapi dengan sebuah jungkat, sepasang centhung, lima buah menthul disematkan diatas sanggul, sdangkan kanan dan kiri disuntingkan jebahan yang biasanya menggunakan warna sritaman yaitu kombinasi merah, hijau, dan kuning. Selain itu dilengkapi pula dengan panetep atau bros untuk hiasan sanggul bagian belakang ataupun kiri dan kanan. Diatas telinga menggunakan umping ron, sedangkan sumbang sebagai aksesoris putri pada umumna selalu digunakan.*

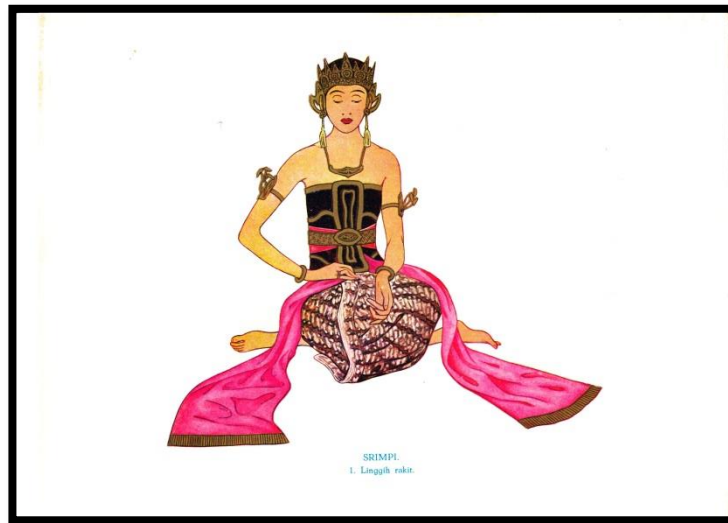
Dalam buku *Bedhaya Semang* karangan Suharti (2015: 159) tata rias paes mempunyai fungsi penyajian yang membuat seseorang lebih sulit dikenali wajah

aslinya, sehingga kesembilan penari memiliki wajah yang hampir mirip satu dengan yang lainnya. Dalam kemiripan ini mampu membawa para penari pada tingkat kesadaran untuk tidak saling berebut keunggulan yang bersifat kompetitif.

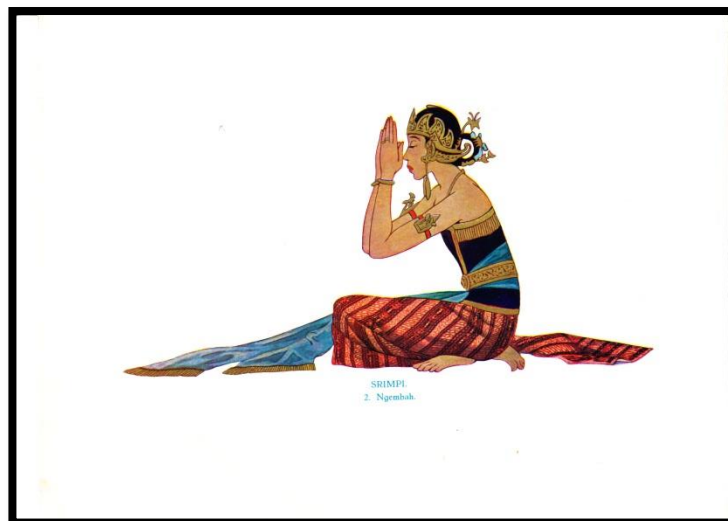
Menurut Suharti (2015: 162) properti tari dalam bedhaya dan serimpi biasanya menggunakan keris, panah, serta jebeng, tetapi ada pula yang menggunakan pistol. Penggunaan pistol ini diperkirakan dimulai sejak masa Hamengku Buwono VII, karena banyak karya-karya baru yang menggunakan pistol. Begitu pula pada masa Hamengku Buwono VIII yang merupakan puncak dari pengembangan seni tari termasuk Bedhaya dan Serimpi, serta *wayang wong*. Pistol yang digunakan pada masa itu merupakan sebuah simbol perlawanan terhadap Belanda dan di sisi lain merupakan pula simbol puncak romantisme pertemuan Kanjeng Ratu Kidul dengan raja Mataram.

Menurut Soedarsono dkk (2000: 61-63) sebelum menarikan tari serimpi, para penari haruslah bersih, tidak sedang berhalangan atau datang bulan. Sehingga para penari dapat melakukan puasa sehari. Sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada tarian sedang mereka tarikan yaitu tari serimpi.

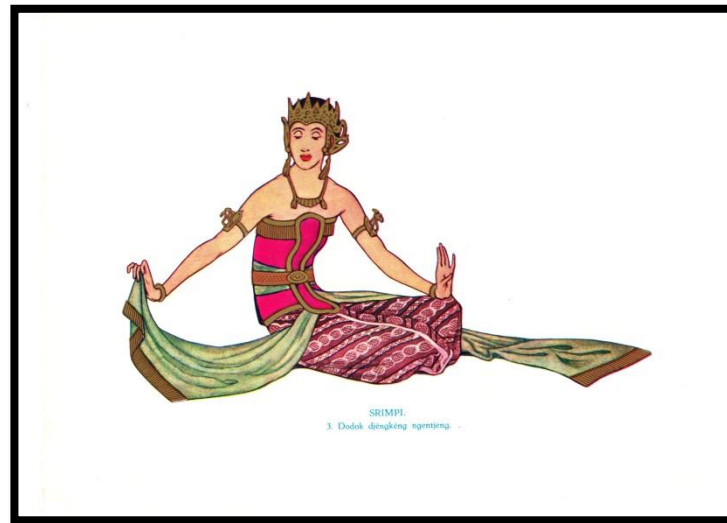
Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tari serimpi adalah sebuah tarian yang ditarikan oleh perempuan-perempuan cantik yang berjumlah empat orang yang memiliki banyak cerita didalam setiap macam-macam tari Serimpi. Gerakannya pun sangat lemah lembut yang mengikuti iringan lagu sehingga enak untuk dipandang.



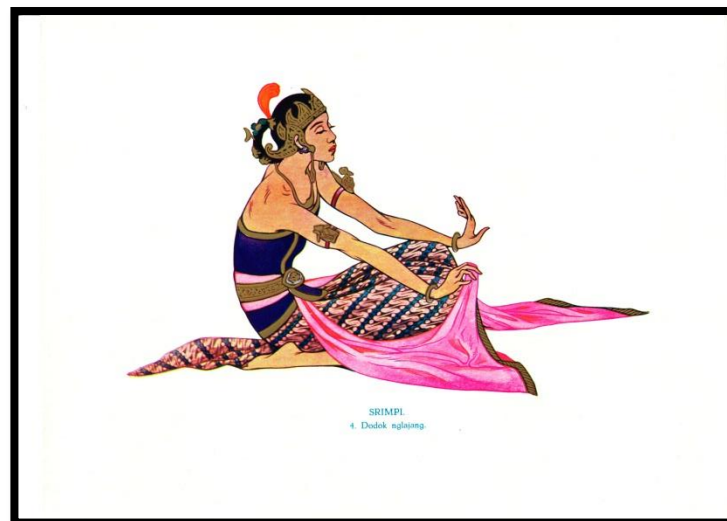
Gambar II : **Gerakan Tari Serimpi *Linggih Rakit***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)



Gambar III : **Gerakan Tari Serimpi *Ngembah***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)



Gambar IV: **Gerakan Tari Serimpi *Dodok Djengkeng Ngentjeng***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)

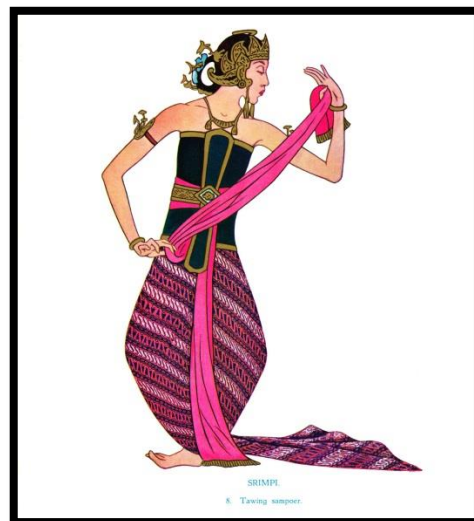


Gambar V : **Gerakan Tari Serimpi *Dodok Nglanjang***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)

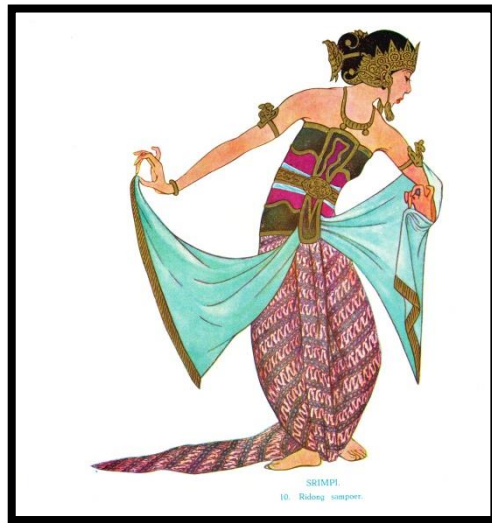




Gambar VI : **Gerakan Tari Serimpi *Sirig***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)



Gambar VII : **Gerakan Tari Serimpi *Tawing Sampoer***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)



Gambar VIII : **Gerakan Tari Serimpi *Ridong Sampoer***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)



Gambar IX : **Gerakan Tari Serimpi *Tawing Sampoer***  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Soerakarta, 1925)

## B. Tinjauan Tentang Desain dan Prinsip Desain

Dalam suatu penciptaan karya seni harus mengetahui tentang desain dan prinsip-prinsipnya, tak terkecuali pada seni kerajinan. Kerajinan kulit merupakan salah satu dari cabang seni kerajinan, dimana dalam proses penciptaannya selalu menggunakan dan memperhatikan prinsip-prinsip desain. Desain menurut Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (2011: 287) adalah kerangka bentuk atau rancangan. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 102) desain adalah rancangan/seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni.

Suyono berpendapat (2007: 3), desain merupakan pengorganisasian elemen-elemen visual. Elemen-elemen visual diantaranya titik, garis, bentuk, warna, ruang, dan tekstur. Sedangkan Susanto (2011: 102) berpendapat desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*) antara lain *unity*, *balance*, *rhythm*, dan *proporsi*.

Menurut Sachari dan Sunarya (2001: 14) istilah desain baru populer sekitar tahun 1970-an sebagai pengindonesiaan kata inggris *desaign*. Pengindonesiaan tersebut merupakan usaha pembedaan dari kata rancangan yang diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1970-an dengan pengertian generiknya, misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan kemudian mengalami perubahan menjadi perancangan dan kata perancangan mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun.

Di dalam mendesain sebuah produk dua dimensi maupun tiga dimensi, diperlukan kesatuan antara garis, arah, bidang, ukuran, tekstur, nada, khroma dan warna yang disebut dengan unsur-unsur rupa atau unsur-unsur desain agar desain tersebut tampak sama dengan yang diinginkan. Adapun penjelasan tentang unsur-unsur desain menurut Irawan dan Tamara (2013: 10-31) sebagai berikut:

#### 1. Garis

Garis adalah unsur rupa yang paling utama, disebabkan apabila kita ingin menggambar ataupun mendesain, wujud yang pertama kali ditorehkan adalah garis. Garis terdiri dari tiga macam, yang pertama adalah garis organis, disebut demikian karena bentuk garis tersebut mengadopsi bentuk-bentuk garis yang terdapat di alam. Garis-garis ini memiliki bentuk yang lebih bebas. Ke dua adalah garis jadian-geometris, yaitu garis yang terbentuk melalui suatu proses dan alat, yang jika garis tersebut diatur sedemikian rupa akan membantuk sebuah bidang geometris. Ke tiga adalah garis batas, yaitu garis yang terbentuk karena ada dua bidang atau permukaan yang warna atau nada warnanya berbeda atau pertemuan dua permukaan yang berbeda kedudukannya.

#### 2. Arah

Di dalam suatu perancangan/desain, arah berperan untuk memberikan kesan, gerak, dan irama. Tujuan utama dari arah gerak ini adalah agar gerakan maupun irama yang terjadi tetap membentuk suatu kesatuan dan tidak keluar dari bidang gambar. Dalam mencapai sebuah komposisi gerak dan irama, terdapat dua penerapan, yaitu arah komplementer dan arah gelang-gelang. arah komplementer adalah arah yang berlawanan, misalnya arah keatas berlawanan dengan arah

kebawah, sedangkan arah gelang-gelang adalah beberapa arah yang bergerak seolah-olah memutar mengelilingi suatu pusat.

### 3. Bidang

Beberapa garis berbeda arah dan saling berpotongan akan membentuk bidang atau pola (*pattern*). Bidang bersifat dua dimensi atau bermatra dua, karena tidak memiliki kedalaman (*depth*), namun bidang memiliki ukuran atau luasan.

### 4. Ukuran

Perbedaan jarak antar garis dan antar bidang membentuk sebuah ukuran. ukuran tersebut akan sama, tetapi bisa juga berbeda-beda.

### 5. Tekstur

Tekstur adalah akibat dari adanya struktur. Tekstur berpengaruh terhadap psikis, yang sangat berpengaruh bagi para ahli desain. oleh karena itu, tekstur sangatlah penting bagi para ahli desain. Tekstur memiliki dua pengukur atau nilai, yang pertama kuantitatif (secara objektif) seperti licin, halus, dan kasar. Yang ke dua kualitatif (secara subjektif) seperti pengalaman psikis terhadap tekstur.

Tekstur juga dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tekstur raba dan tekstur lihat. tekstur raba sering disebut juga tekstur nyata adalah apabila permukaan bidang atau benda sangat kasar, sehingga dapat dilihat oleh mata dan jika dipegang akan terasa teksturnya. Tekstur lihat atau sering disebut juga tekstur semu adalah tekstur yang hanya dapat dilihat dan merupakan hasil gambar yang jika dipegang tidak terasa memiliki tekstur atau halus.

## 6. Khroma

Khroma adalah deret intensitas dari warna. Dalam hal ini, khroma merupakan pigmen dari warna. Dua warna mungkin terdiri dari dua unsur yang sama dan nadanya sama.

## 7. Nada

Setiap garis, warna, bidang, dan unsur rupa selalu memiliki nada. Nada yang dimaksud disini adalah susunan gambar yang membentuk sebuah irama, contohnya warna-warna sunggingan. Warna yang berdekatan hampir sama atau mirip, sedangkan warna yang berjauhan akan terlihat kontras.

## 8. Warna

Warna dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologi sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terlihatnya warna karena adanya cahaya yang menimpa suatu benda atau benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) sehingga terlihatlah warna.

Menurut kejadian warna dibedakan menjadi dua, yaitu warna aditif (additive) dan warna subtraktif (*subtractive*). Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum yang warna pokoknya adalah merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*). Sedangkan warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen, yang pokoknya adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*).

Dari beberapa pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa desain adalah sebuah kegiatan manusia untuk merencanakan suatu hal yang akan kita

wujudkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain sering juga disebut dengan komposisi atau prinsip penataan rupa. Menurut Irawan dan Tamara (2013: 32) prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur visual atau penataan rupa diantaranya sebagai berikut:

a. Ulang

Semua unsur rupa memungkinkan pengulangan. tolak ukurnya adalah selisih antara dua bentuk yang letaknya di dalam ruangan. Jadi, pengulangan dapat diukur dengan interval ruangan.

b. Mirip

Pada prinsipnya semua unsur rupa yang paduan satu sama lainnya saling mirip dan dengan interval sedang akan menimbulkan laras.

c. Kontras

Kontras atau perbedaan yang drastis merupakan sebuah dinamika dari semua eksistensi. Di dalam desain, kontras sama pentingnya dengan keutuhan (kesatuan). kontras merangsang minat, menghidupkan desain, dan membubuhi komposisi. Komposisi dengan terlalu sedikitnya kontras akan menjadi monoton. Tinggi rendahnya kontras umumnya sesuai dengan watak si seniman atau desainer dan tujuan dari desain itu sendiri.

d. Keutuhan

Keutuhan adalah kohesi dan konsistensi, yang merupakan inti pokok dari komposisi. DI dalam perencanaan atau desain visual, diperlukan adanya keterkaitan dari unsur-unsur rupa menjadi satu kesatuan yang utuh. dalam pencapaian kesatuan tersebut, salah satu unsur-unsur rupa tersebut dijadikan lebih

dominan. Penonjolan yang menghasilkan dominan tersebut menilaikan nilai kontras. Unsur dominan juga dapat dihasilkan dengan cara pengulangan.

e. Gerak

Di dalam perancangan, yang dimaksud dengan gerak adalah suatu susunan unsur-unsur rupa yang teratur pada suatu komposisi dan mempunyai arah yang menuju pada suatu tujuan tertentu. Gerak dapat menimbulkan arah. Arah tersebut belum dapat dikatakan irama apabila belum ada keteraturan dari arah tersebut.

f. Irama

Dalam seni rupa, irama adalah gerak teratur (*organized movement*) dari unsur-unsur rupa yang mempunyai interval yang berporporosi dan terukur. irama terdiri dari *repetition* (Perulangan), *alternation* (silih berganti), *progresion* (Progresi), dan *regresion* (regresi).

g. Ragam

Ragam merupakan variasi dari sebuah garis, bidang, dan unsur-unsur rupa yang lainnya.

h. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan dari ukuran yang dinyatakan dengan bilangan dan simbol. Peradaban kuno Mesir, India, dan Yunani masing-masing memiliki asas proporsi dengan satuan ukuran tersendiri. misalnya Yunan kuno, proporsi yang terkenal disebut dengan Golden Mean, yaitu 1 : 1,618. Seiring dengan perkembangan zaman, proporsi kuno tersebut tidak digunakan lagi.

Proporsi itu penting, suatu komposisi visual dinyatakan baik apabila memiliki proporsi yang pas, apapun bentuk dan gaya dari karya seni tersebut. Di



dalam perancangan visual, semua unsur rupa terlibat dalam proporsi yang merupakan perbandingan tersebut.

i. Aksentuasi

Aksentuasi atau aksen adalah sentuhan pada suatu komposisi yang kehadirannya seolah-olah dominan, proporsional, dan terukur dalam komposisi tersebut. Tujuan dari aksentuasi adalah menarik perhatian dan menghilangkan kesan yang monoton. Aksentuasi dapat diperlukan atau pun tidak tergantung pada komposisi tersebut, jika sudah baik dan tidak membosankan maka tidak perlu lagi kehadiran aksentuasi lagi.

j. Dominan

Dominan adalah penonjolan dalam suatu komposisi. Dominan membuat suatu unsur rupa yang kontras diperbesar dan diperkuat nilainya. Dominan dapat dicapai dengan pengulangan dan penonjolan unsur desain.

k. Keseimbangan

Keseimbangan adalah sama berat dari kekuatan yang bertentangan. Konsep dari keseimbangan ini sering digambarkan berupa batang timbangan. Namun, penggambaran tersebut hanya dimaksudkan sebagai abstraksi atau tanda yang tidak ditafsirkan secara langsung, yang mengandung arti bahwa konsep keseimbangan itu terbatas pada masa dan berat. Keseimbangan ini juga berlaku di dalam seni. Keseimbangan dibagi dalam tiga jenis:

1. Keseimbangan formal, yaitu keseimbangan antara dua pihak yang berlawanan, dari satu atau lebih unsur yang identik atau unsur hampir sama.

2. Keseimbangan informal, yaitu keseimbangan antara dua atau lebih unsur yang tidak sama atau kontras pada sebuah komposisi.
3. Keseimbangan radial, yaitu keseimbangan susunan dari semua bentuk atau unsur desain yang memusat pada suatu titik pusat.

Dari pemaparan diatas dan pendapat beberapa ahli tentang desain dapat ditarik kesimpulan desain adalah gambar rancangan untuk merancang suatu hal ke dalam bentuk dua dimensi yang merupakan pengorganisasian dari elemen-elemen atau unsur-unsur rupa dan berpedoman pada prinsip-prinsip desain. Di dalam mendesain harus memperhatikan unsur-unsur desain atau unsur-unsur rupa yaitu garis, arah, bidang, ukuran, tekstur, khroma, nada, dan warna. Tidak hanya memperhatikan unsur-unsur saja tetapi juga memperhatikan prinsip-prinsip desain, yaitu pengulangan, kemiripan, kontras, keutuhan, gerak, irama, ragam, proporsi, aksentuasi, dominan, dan keseimbangan.

### **C. Tinjauan Tentang Ornamen**

Menurut Endarmoko (2008: 438) ornamen merupakan bunga, dekorasi, hiasan, motif, patron, pola. Menurut Badudu dan Zain (2001: 967) ornamen adalah hiasan, perhiasan, ukuran; hiasan yang diukir atau dipahatkan di dinding-dinding candi-candi seperti yang terlihat di Candi Borobudur, prambanan, dan sebagainya. Sedangkan ornamental adalah sesuatu yang bersifat hiasan.

Sedangkan menurut Poerwardarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2006: 814) ornamen adalah perhiasan. Susanto (2011: 284) mengatakan, ornamen adaah hiasan yang dbuat dengan digambar, dipahat,

maupun dicetak, untuk mendukung meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen sering kali dihubungkan dengan berbagai corak dan ragam hias yang ada.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat bahwa ornamen adalah sebuah hiasan yang digambar, dipahat, maupun dicetak yang bersifat sebagai hiasn-hiasan untuk menambah nilai pada suatu benda.

#### **D. Tinjauan Tentang Interior Ruangan**

Desain interior adalah salah satu cabang dari seni rupa yang bergerak pada bidang pembuatan perabotan dan penataan suatu ruangan. Menurut Ching (1996: 46) Desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam suatu bangunan. Susunan yang dirancang dapat berdasarkan aktivitas manusia yang dilakukan, seperti aktifitas bekerja, tidur, makan, memasak, belajar, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, desain interior memiliki maksud dan tujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologi dari interior tersebut.

Pengertian ini dipertegas lagi oleh Binggeli (2011: 36) bahwa desain interior adalah perencanaan, penyusunan tata ruang, dan pendesainan ruang interior di dalam bangunan. Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain interior adalah merancang atau merencanakan untuk menyusun sebuah ruang interior yang bersada didalam sebuah bangunan.

Dalam desain interior, elemen-elemen yang dipilih diatur sedemikian rupa menurut pedoman fungsi, estetika dan perilaku atau aktivitas seseorang. Elemen-

elemen yang dipilih ditata menjadi pola tiga dimensi sesuai dengan garis-garis besar fungsi, estetika, dan perilakunya. Hubungan antar elemen-elemen tersebut membentuk sebuah pola yang pada akhirnya menentukan kualitas visual dan kecocokan fungsi suatu ruang dan mempengaruhi bagaimana kita memahami dan menggunakannya.

Di dalam sebuah desain interior, harus memperhatikan juga tentang kegunaan ruangan dan ruang adalah unsur utama dalam desain interior. ruang mewarisi karakteristik estetika dan sensual unsur-unsur tersebut dalam bidangnya masing-masing. Menurut Ching (1996: 10) ruang adalah substansi materi, seperti batu dan kayu. walaupun pada umumnya ruang tidak terbentuk dan terdispersi. Ketika unsur-unsur lain diletakan pada bidang tersebut, terjadilah hubungan majemuk antara ruang dan unsur-unsur tersebut maupun antar unsur yang satu dengan unsur yang lain. Jadi ruang dapat diartikan sebuah rongga untuk kita melakukan sebuah aktivitas

Ruangan pada dasarnya adalah tempat untuk beraktivitas, seperti tidur, makan, bekerja, memasak, dan masih banyak lagi. Dalam pembuatan sebuah barang interior ruangan, harus memperhatikan tempat atau ruangan barang tersebut akan digunakan, aktivitas manusia, dan fungsinya. Sebagai contohnya pada ruang tidur. Menurut Jan Krebs (2010: 21)

*“tidur merupakan kebutuhan dasar manusia. Kualitas lingkungan disekitar seseorang akan mempengaruhi tidurnya. lingkungan khusus ini memiliki persyaratan yang berbeda dan ditandai oleh pendekatan konsep yang bermacam-macam. Area kamar tidur ditunjukna khusus untuk fase istirahat dan pemulihan penghuninya.”*

Namun selain digunakan sebagai ruang tidur dapat pula dimasukan fungsilainnya. dengan begitu akan tercipta sebuah ruangan atau tempat yang

digunakan untuk keperluan pribadi ataupun kegiatan umum yang bersifat pribadi. Jadi benda-benda interior yang diletakan di dalam ruangan dapat disesuaikan dengan fungsi dan aktifitas penghuninya. Seperti pada kamar tidur yang membutuhkan lampu tidur yang berlampu redup.

### **E. Tinjauan Tentang Kerajinan Kulit Perkamen**

Seni kerajinan adalah salah satu cabang dari seni rupa. Menurut Susanto (2011:27), seni kerajinan atau sering disebut juga seni terapan adalah karya seni yang dipakai untuk keperluan kehidupan sehari hari secara langsung yang berfungsi sebagai benda pajangan. Karya kerajinan sebenarnya dapat pula menyandang fungsi personal serta fungsi sosial bagi kehidupan.

Ada beberapa spesifikasi dalam kerajinan salah satunya adalah kerajinan Kulit yang berbahan dasar kulit. Kulit yang biasanya digunakan dalam membuat sebuah karya seni adalah kulit sapi, kerbau, kuda, kambing, domba, babi, buaya, biawak, komodo, ular, ikan pari, ikan kakap, ikan tuna, gajah, harimau, burung unta, ayam, dan masih banyak lagi. Tetapi kebanyakan yang digunakan adalah kulit kambing dan kulit sapi, karena lebih mudah didapat dan banyak diperjual belikan.

Di Indonesia sendiri, kulit merupakan bahan mentah yang cukup melimpah yang digunakan sebagai bahan utama dalam membuat sebuah kerajinan kulit selama orang masih memelihara atau memanfaatkan dan mengonsumsi binatang ternak. Kulit adalah lapisan bagian luar dari tubuh makhluk hidup. Kulit

erfungsi sebagai indra perasa, tepat pengeluaran hasil pembakaran, dan sebagai pelindung organ-organ dalam tubuh makhluk hidup.

Pada umumnya kulit yang digunakan dalam perindustrian maupun dalam membuat sebuah karya seni dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kulit mentah atau kulit perkamen dan kulit yang telah melalui proses penyamakan yang sering disebut dengan sebutan kulit tersamak. Kulit mentah biasanya digunakan pada karya kerajinan kulit dengan teknik tatah sungging, sedangkan kulit tersamak biasanya digunakan dalam pembuatan produk sepatu dan nonsepatu (seperti tas, jaket, dompet, dan masih banyak lagi)

Kulit perkamen biasanya digunakan untuk membuat karya kerajinan dengan teknik tatah sungging. Setelah tersedia bahan kulit yang dibutuhkan, kulit lalu dibuat lukisan. Menurut Sukir (1980: 11) lukisan yaitu coret-coretan gambar wayang yang disukai, lalu ditatah pada pinggir-pinggirnya, yaitu bagian luarnya yang disebut dengan *menggeming*. Menurut Sunarto ada beberapa ragam bentuk/motif tatahan, diantaranya bubukan (jenis tatahan yang berbentuk bundar sejajar dengan jarak cukup dekat), buk iring (jenis tatahan seperti bubukan namun miring dan berjajar memanjang), wajikan (tatahan yang menyerupai segitiga sama kaki dengan sisi alas melengkung), mas-mas (jenis tatahan dengan bentuk kombinasi dimana didalamnya terdapat motif buk iring), inten-inten (jenis tatahan berbentuk bulat), Srunen (jenis tatahan yang berupa lingkaran dimana bagian dalam diisi dengan motif khas), dan masih banyak lagi.

Seperti yang dijelaskan diatas, kerajinan kulit mentah atau kulit perkamen dalam pengolahannya menjadi barang menggunakan teknik tatah sungging yang

dijumpai berupa wayang, gantungan kunci, kalung, hiasan dinding, kap lampu, dan masih banyak lainnya. Kerajinan ini biasanya menggunakan warna – warna sunggingan. Dikutip dari buku Susanto (2011:385), sungging berarti menggambar. Dalam kebudayaan Jawa istilah ini sangat dekat dengan menggambar ilustrasi buku. juru sungging atau juru gambar biasanya mengerjakan manuskrip-manuskrip kraton zaman dulu, yang menceritakan kisah-kisah dunia pewayangan seperti Ramayana atau mahabarata.

Menurut Sukir menyungging, yaitu mengenaan warna pada wayang kulit yang masih polos. Sebelum memulai prose menyungging, hendalah digosok kertas gelas lebih dahulu agar bekas-bekas dan sisa-sisa tatahan (kotoran) terhapus dari lembaran kulit yang telah menjadi wayang kulit polos dan akhirnya menjadi halus.

Sebelum menyungging kulit, hal pertama yang haru dilakukan adalah mengetahui beberapa teori tentang campuran warna. Dikutip dari buku *Bab Natah Nyungging Ringgit Wacucal* karangan Sukir (1980: 54-57) campuran warna dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Warna putih dicapur merah menjadi dadu (merah jambu)
2. Warna putih diampur merah agak banyak menjadi merah muda.
3. Warna putih dicampur biru menadi biru muda.
4. Warna putih dicampur biru agak banyak menjadi biru sedang.
5. Warna putih dicampur hitam menjadi kelabu.
6. Warna putih dicampur hitam agak banya menjadi eabu tua.
7. Warna putih dicampur kuning menadi kuning gading.

8. Warna putih dicampur ungu menjadi ungu muda.
9. Warna putih dicampur kethel (merah semu, brun Bld.) menjadi merah semu muda.
10. Warna kuning dicampur biru menjadi hijau muda.
11. Warna kuning dicampur biru agak banyak menjadi hijau tua.
12. Warna kuning dicampur merah menjadi kapuranta (merah kekuning-kuningan)
13. Warna kuning dicampur merah agak banyak menjadi kapuranta tua.
14. Warna merah dicampur biru jadi ungu.
15. Warna merah dicampur hitam menjadi kethel (merah semu, bruin Bld.).
16. Ancylopera dicampur hitam menjadi air tinta.

Walau pun dalam memproses kulit telah dilakukan secara hati-hati, tetap saja masih ada kerusakan yang terjadi, entah kerusakan berasal dari kulit itu sendiri karena beberapa faktor atau dikarenakan dalam proses pengeringan atau penyamakan pada kulit. Menurut Sunarto, kerusakan kulit mentah pada dasarnya dibagi menjadi dua macam, yaitu

1. Kerusakan *ante-mortem*

adalah kerusakan kulit mentah yang terjadi pada saat hewan masih hidup. Kerusakan kulit dapat disebabkan oleh parasit (beberapa jenis parasit menyebabkan kerusakan pada kulit binatang), penyakit (bila hewan terkena penyakit dan tidak segera diobati, maka akan menurunkan kualitas kulit yang kadang sulit untuk diperbaiki), umur tua (binatang yang berumur tua memiliki kualitas yang rendah, apalagi hewan yang dipotong sesudah diayak mati, akan



terdapat pembekuan-pembekuan darah yang tidak mungkin dapat dihilangi), sebab mekanis (ada beberapa kegiatan yang dilakukan terhadap hewan yang akan menurunkan kualitas kulit, yaitu bekas cap bakar yang dipakai dalam mengidentifikasi hewan atau bekas cambukan yang dilakukan oleh pemilik terhadap kulit hewan.

## 2. Kerusakan *post-mortem*

adalah kerusakan kulit yang terjadi saat pengolahan kulit, misalnya pada proses pengulitan, pengawetan, penyimpanan, dan pengangkutan.

Pada umumnya penampang kulit dapat dibedakan menjadi beberapa, yaitu daerah pipi, daerah pundak, daerah croupon, daerah badan, daerah pinggul, dan daerah perut yang masing-masing daerah atau bagian memiliki kualitas masing-masing dari kualitas yang paling baik hingga kualitas yang kurang baik jika dikenakan dalam pembuatan karya kerajinan.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan kerajinan kulit perkamen menurut Sunarto (2008: 72-83) dibedakan menjadi tiga, yaitu bahan baku seperti kulit kambing atau domba, kulit sapi atau lembu, kulit kerbau atau pun kulit binatang lainnya yang dikeringkan tanpa bahan kimia. Kemudian bahan baku sungging berupa pewarna. Bahan warna ada dua yaitu bahan warna tradisional yang diperoleh dari tumbuh-tumbuhan yang sering digunakan untuk pewarna kain (batik), kulit dan sebagainya. Kemudian pewarna modern seperti cat air, cat poster, dan tinta warna.

Lalu bahan penutup berupa putihan telur, ancur mateng, vernis, politur putih, dan bahan penutup lainnya seperti *pilox clear*. Yang terakhir londho jangkang yang digunakan untuk melarutkan ancur lempeng.

Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kerajinan kulit mentah menurut Sunarto (2008: 90-101) diantaranya peralatan natah yang terdiri dari tatah atau tatah kulit, adapun macam-macam tatah kulit ialah: tatah penguku, tatah pemilah, tatah bubukan, tatah corekan, tatah delingan, pandhuk yaitu kayu landasan untuk menatah, ganden atau pemukul kayu, tindhah, malam tawon atau lilin batik, batu asah, penghalus bidang kulit, kwas, pen kodhok, pensil, alat gambar ilmu ukur, tempat penampung warna atau palet.

Jadi dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kerajinan kulit perkamen adalah sebuah karya seni yang berbahan baku kulit perkamen atau mentah yang menggunakan teknik tatah sungging dalam pembuatan gambarnya atau ornamennya. Bahan yang digunakan adalah kulit perkamen atau mentah dan pewarna. Alat-alat yang digunakan berupa alat tatah, landasan, pemukul, tindhahan, malam atau lilin batik, batu asah, penghalus bidang kulit, kwas, pen kodhok, pensil, alat gambar ilmu ukur, dan palet atau tempat warna.

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Eksplorasi**

Proses penciptaan karya seni, menurut Gustami dapat dibagi menjadi 3 tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi menurut Gustami (2007: 333), yaitu aktivitas untuk menggali sumber ide dengan langkah penelusuran dan identifikasi masalah, penggalian dan pengumpulan sumber referensi, pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting yang menjadi material solusi dalam perancangan.

Aktivitas eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi yang kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan menganalisis data agar mendapat sebuah kesimpulan penting untuk memecahkan masalah-masalah yang ada secara teoritis yang nantinya menjadi sebuah dasar dalam perancangan sebuah karya seni.

Menurut Gustami (2007: 331), eksplorasi dapat dibagi menjadi 2 langkah, yang pertama langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi, untuk menentukan menemukan tema dan rumusan masalah yang memerlukan pemecahan masalah. Langkah kedua, yakni penggalian landasan teori, sumber dan referensi, serta acuan visual, yang dapat

digunakan sebagai material analisis, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.

Dalam pembuatan karya ini, eksplorasi dibutuhkan untuk menggali ide-ide yang ada dengan mengumpulkan referensi-referensi yang ada untuk menciptakan sebuah karya seni kerajinan. Referensi yang dibutuhkan berupa contoh-contoh karya interior ruangan yang dikembangkan dan disesuaikan agar mampu dijadikan sebuah karya seni kerajinan kulit. Dari menentukan bentuk karyanya hingga gambar atau ornamen yang akan diterapkan pada kulit untuk ditatah dan disungging.

Karya pada kerajinan kulit pada umumnya berupa wayang, gantungan kunci, kipas, hiasan dinding, dan lain sebagainya yang biasanya berornamenkan bunga atau tokoh pewayangan seperti gatotkaca, dewi woro srikandi, arjuna, dan masih banyak lagi. Dalam pewarnaan karya-karya kerajinan kulit yang menggunakan warna-warna klasik dan kebanyakan didominasi dengan warna coklat dan emas.

Setelah semua data dan semua referensi telah terkumpul, diambilah sebuah tema untuk membuat sebuah karya seni kerajinan kulit yang diterapkan pada barang-barang interior ruang tinggal seperti meja kursi, kap lampu, tempat pensil, dan rak buku. Ornamen yang dipilih pun tidak seperti biasanya, kali ini ornamen yang diterapkan pada kerajinan ini adalah gambar gerakan-gerakan pada tarian, yaitu tari serimpi.

Bentuk karyanya berfokus pada bentuk barang-barang interior karena barang interior memiliki fungsi sebagai barang guna. Selain itu, bila bentuk-bentuk barang-barang tersebut dihiasi dengan kerajinan kulit dengan berornamenkan gerakan-gerakan pada tari serimpi, maka dapat memiliki fungsi lain yaitu sebagai barang hias. Jadi karya yang dibuat ini tidak hanya sebagai barang guna juga saja, tetapi dapat juga sebagai barang penghias. Selain itu, kerajinan kulit ini untuk mempromosikan sebuah tari-tarian Jawa yang masih harus dilestarikan agar tidak punah atau pun diambil oleh negara lain.

Sebelum mewujudkan karya kerajinan kulit yang diinginkan terlebih dahulu membuat sket alternatif yang dapat menjadi sebuah pedoman dan arah dalam mewujudkan sebuah karya seni agar tidak membuat ketidakseimbangan dalam pengerjaan atau mewujudkan karya tersebut. Sehingga akan meminimalisir kesalahan yang terjadi pada karya tersebut.

Sket alternatif terdiri dari dua jenis sket, yaitu sket alternatif ornamen dan sket alternatif desain. Dari sket alternatif tersebut akan dipilih beberapa sket yang nantinya akan menjadi sket terpilih. Dari sket terpilih akan dikembangkan menjadi sebuah karya seni kerajinan kulit.

Karya yang ingin dibuat berupa benda-benda perlengkapan interior rumah tinggal berbahan kulit perkamen yang dalam pembuatannya menggunakan teknik tatah untuk melubangi kulit dan teknik sungging dalam pewarnaannya. Sebelum membuat desain alternatif terlebih dahulu menentukan ornamen atau

gambar yang ingin diterapkan pada karya tersebut agar tidak kebingungan dalam penyesuaian antara ornamen dengan bentuk produk yang akan dibuat.

Ornamen yang digunakan ada 2 bentuk, yaitu ornamen berbentuk penari serimpi dan ornamen berbentuk bunga. Gerakan pada tari serimpi dipilih karena bentuk gerakannya yang lemah gemulai dan indah. Tarian ini ditarikan oleh penari perempuan yang berisi empat orang. Menurut Bapak Supriyadi Hasto Nugroho, M. Sn. (pada wawancara tanggal 10 Agustus 2015) tarian Serimpi menggambarkan prajurit wanita yang sedang perang atau berperang.

Menurut Dra. Hartiwi Serimpi (pada wawancara tanggal 12 Agustus 2015) adalah penari yang melakukan gerakan tari secara bersama-sama secara keseluruhan, sedangkan filosofi serimpi adalah menggambarkan sebuah peperangan antara kebaikan dan keburukan. Karena filosofi itulah tari serimpi ini diambil sebagai ornamen pada kerajinan kulit. Berikut gerakan-gerakan pada tari serimpi:



Gambar X : **Ornamen Penari Serimpi (*Linggih Rakit*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XI : **Ornamen Penari Serimpi (*Ngembah*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XII : **Ornamen Penari Serimpi (*Dodok Djengkeng Ngenteng*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

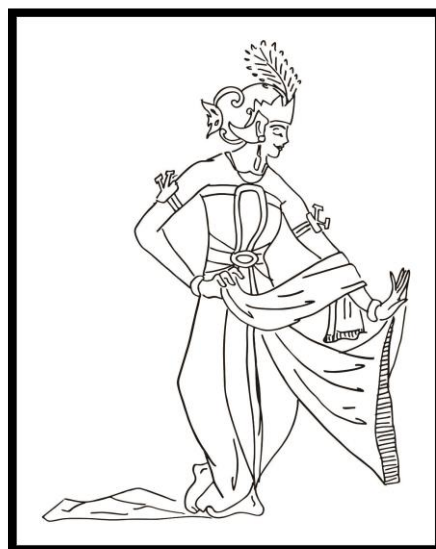


Gambar XIII : **Ornamen Penari Serimpi (*Dodok Nglanjang*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)





Gambar XIV : **Ornamen Penari Serimpi (*ngentjeng*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XV : **Ornamen Penari Serimpi (*Sirig*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XVI : **Ornamen Penari Serimpi (*Tawing Sampur*)**  
 (Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XVII : **Ornamen Penari Serimpi (*Ridong Sampur*)**  
 (Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XVIII : **Ornamen Penari Serimpi (*Sindet*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

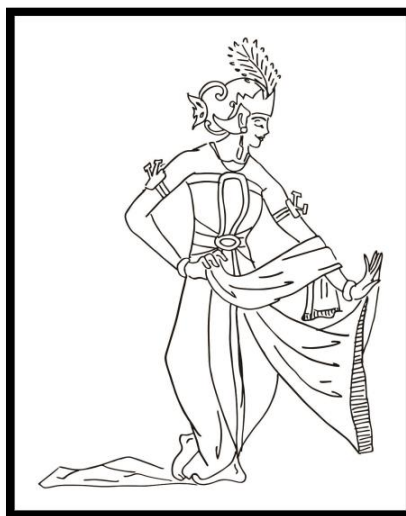


Gambar XIX : **Ornamen Penari Serimpi (*Manah*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XX : **Ornamen Penari Serimpi (*Tandjak*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

Setelah ornamen alternatif berbentuk gerakan tari Serimpi terbuat, terpilihlah delapan gerakan yang dipilih. Berikut gerakan pada tari Serimpi yang dipergunakan untuk ornamen pada kerajinan kulit ini:



Gambar XXI : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Sirig*)**

(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXII : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Tawing Sampur*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXIII : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Ridong Sampur*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXIV : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Tandjak*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXV : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Ngembah*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXVI : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Linggih Rakit*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXVII : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Dodok Nglanjang*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar XXVIII : **Ornamen Terpilih Penari Serimpi (*Dodok Djengkeng Ngenteng*)**

(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

Gera-gerakan pada tarian itu ada dua jenis, yaitu gerak murni gerakan yang tidak ada artinya, hanya diambil keindahannya. Kemudian gerak maknawi, gerakan yang memiliki arti didalamnya. (hasil wawancara dengan Bapak Supriyadi Hasto Nugroho, M. Sn. pada tanggal 10 Agustus 2015). Jadi tidak semua gerakan memiliki arti. Mungkin memiliki makna atau artinya, namun orang terdahulu tidak menuliskannya, sehingga banyak gerakan yang tidak dimengerti arti atau makna yang terdapat pada gerakan tersebut (hasil wawanara dengan Dra. Hartiwi pada tanggal 12 Agustus 2015).

Bentuk gerakan yang diambil adalah empat bentuk gerakan berdiri dan empat bentuk gerakan duduk. Empat gerakan duduk itu (*linggih rakit, ngembah, dodok djengkeng ngentjeng, dodok nglanjang*) pada dasarnya memiliki makna fokus atau konsentrasi kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk *linggih rakit* juga

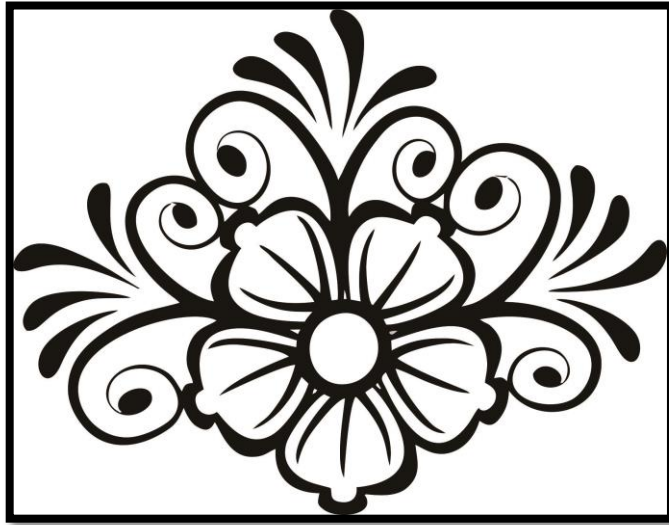


dapat diartikan bahwa hidup harus *adap asor* atau elalu merendah kepada Tuhan Yang Maha Esa. (hasil wawancara dengan Bapak Supriyadi Hasto Nugroho, M. Sn. pada tanggal 10 Agustus 2015).

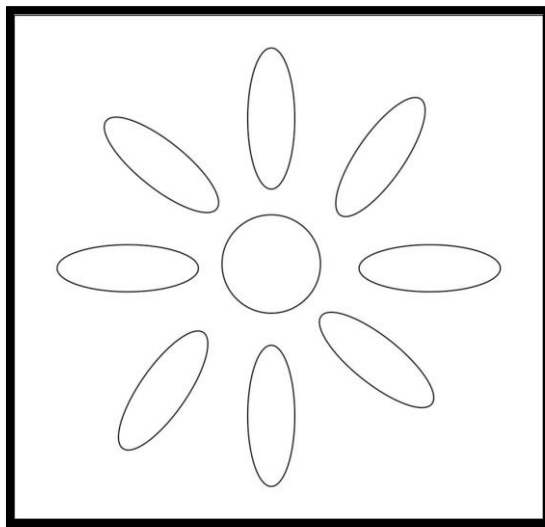
Kemudian empat gerakan berdiri (Sirig, tawing sampor, ridong sampor, tandjak) dipilih karena keindahan gerakannya. Pada dasarnya gerakan ini masuk dalam gerakan murni, tidak ada maknanya, hanya diambil dari segi keindahannya atau sebagai transisi dari satu gerakan ke gerakan yang lainnya. Tapi untuk *tawaing sampor* dapat dimaknai sebagai seseorang akan melihat (hasil wawancara dengan Bapak Supriyadi Hasto Nugroho, M. Sn. pada tanggal 10 Agustus 2015).

Setelah terpilih gambar ornamen berbentuk penari Serimpi, kemudian membuat ornamen alternatif berbentuk bunga. Bentuk bunga dipilih sebagai ornamen karena bunga memiliki keindahan yang diakui oleh banyak orang. Keindahan sebuah bunga biasanya menggambarkan keindahan atau kecantikan seorang perempuan. Tidak hanya itu saja bunga juga identik dengan perempuan, karena kebanyakan para perempuan menyukai bunga, entah sebagai hadiah atau pun hanya sebagai hiasan.

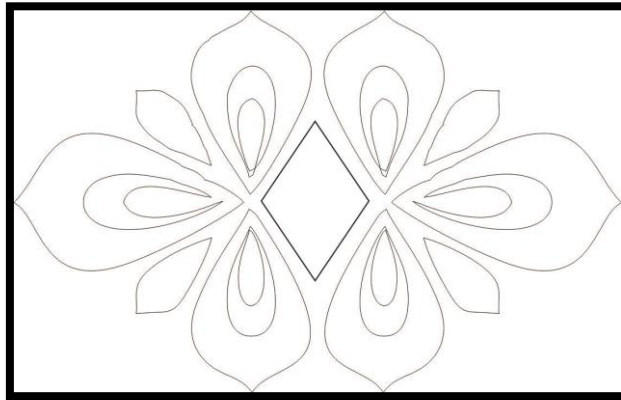
Penari pada tari serimpi terdiri dari empat perempuan cantik dan tari serimpi termaksud dalam beksan putri atau tarian putri, karena itulah bunga diambil sebagai ornamen pendukungnya. Berikut beberapa ornamen alternatif yang berbentuk bunga:



**Gambar XXIX : Ornamen Bunga 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

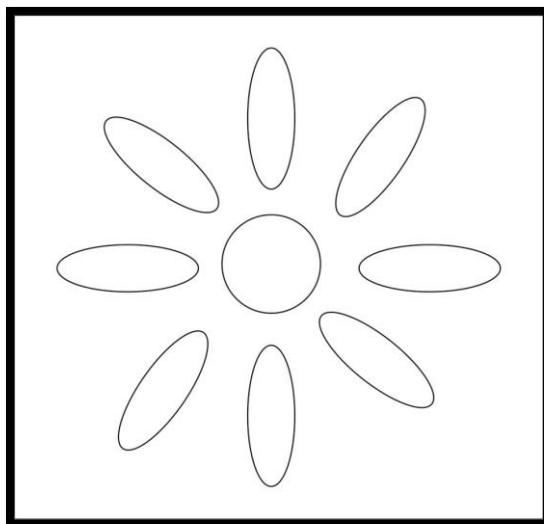


**Gambar XXX : Ornamen Bunga 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar XXXI : Ornamen Bunga 3**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Setelah terbuat beberapa sket ornamen alternatif berbentuk bunga, dipilihlah satu sket alternatif menjadi sket terpilih yang akan diwujudkan menjadi ornamen pada karya seni. Sket ornamen yang terpilih:



**Gambar XXXII : Ornamen Bunga 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Ornamen bunga ini terpilih karena bentuk yang simple, mudah ditatah dan juga dalam menyunggingnya lebih mudah karena bentuknya yang memiliki ruangan yang lebar sehingga berapapun tingkat sunggingan yang diterapkan tidak menjadi masalah.

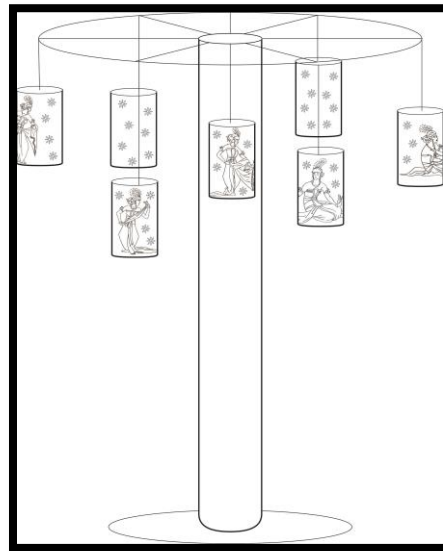
Kemudian bentuk dari bunga itu sendiri yang memiliki delapan kelopak dan satu tengahan bunga menjadikannya sembilan jumlahnya. Dimaksudkan sembilan jumlahnya adalah mewakili jumlah penari bedhaya yang memiliki arti bahwa kita harus menjaga sembilan lubang yang ada pada tubuh manusia (yaitu telinga (dua lubang), mata (dua lubang), hidung (dua lubang), mulut (satu lubang), dan alat BAK dan BAB (masing-masing satu lubang)) yang dapat mewakili sebuah tari bedhaya, karena setiap membicarakan serimpi akan selalu membicarakan tari bedhaya.

Tari bedhaya dan tari serimpi merupakan tari klasik paling lama yang berasal dari istana. Yang membedakannya, jika tari bedhaya itu ditarikan oleh para wanita-wanita desa yang cantik yang dapat dijadikan selir oleh raja, sedangkan serimpi ditarikan khusus para putri kerajaan dan juga sebagai pendidikan untuk para putri kerajaan karena mengajarkan tentang *unggah-ungguh*.

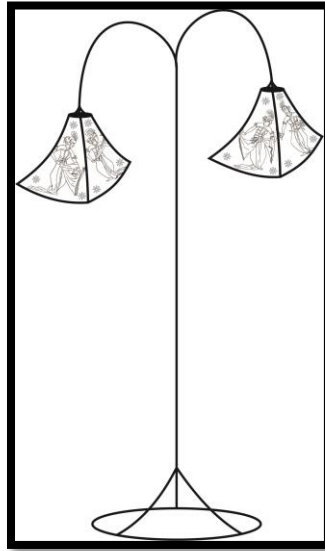
Menurut sejarahnya tari yang pertama dilahirkan adalah tari bedhaya yang ditarikan oleh para wanita-wanita yang cantik yang hidup disekeliling keraton. Kemudian dibuatlah sebuah tarian yang diperuntukan atau ditarikan oleh para putri-putri keraton yang diberinama serimpi, sehingga tari serimpi menjadi sebuah

tari penddikan bagi putri-putri kraton. Karena itu setiap membicarakan atau membahas tentang tari Serimpi otomatis juga membicarakan tari Bedhaya.

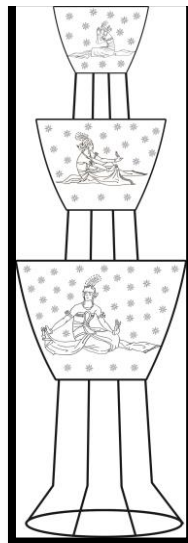
Ornamen yang akan digunakan pada kerajinan kulit telah terpilih. Kemudian membuat beberapa sket alternatif yang akan dipilih beberapa yang terbaik yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Sket yang dipilih berdasarkan pertimbangan, baik ditinjau dari segi artistiknya maupun dari segi tehnik pengerjaannya. Berikut beberapa desain alternatif yang telah dibuat:



**Gambar XXXIII : Sket Alternatif Lampu Berdiri 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



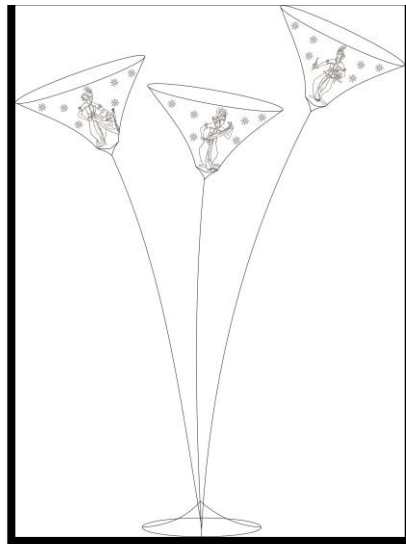
Gambar XXXIV : **Sket Alternatif Lampu Berdiri 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



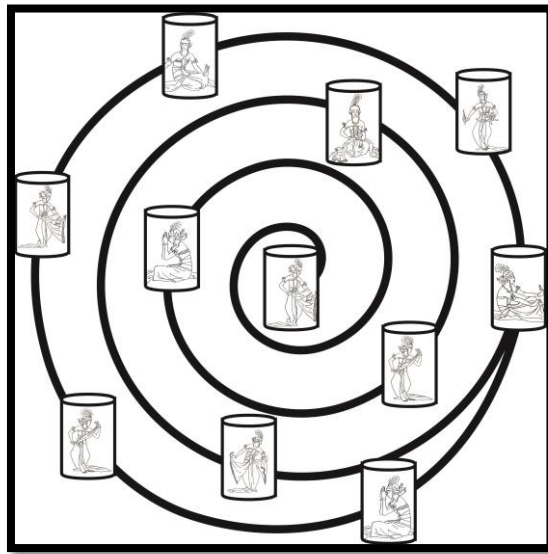
Gambar XXXV : **Sket Alternatif Lampu Berdiri 3**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



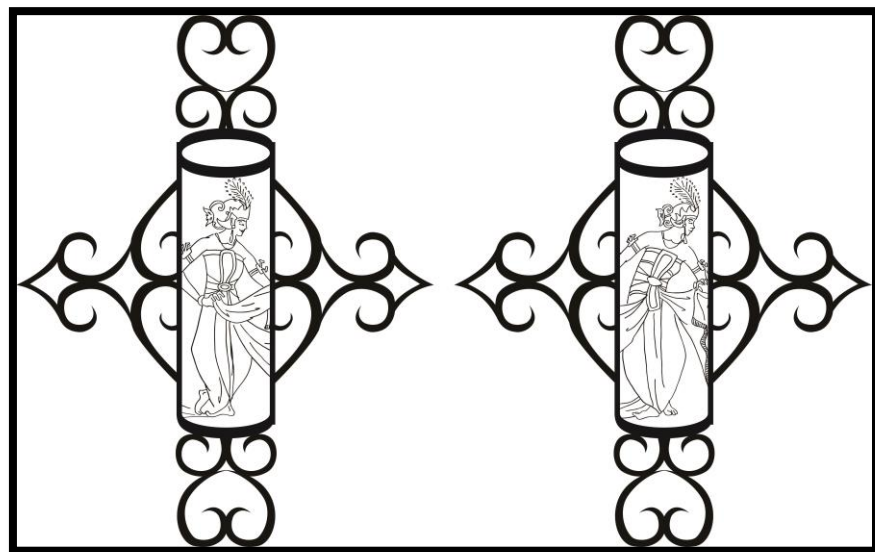
**Gambar XXXVI : Sket Alternatif Lampu Berdiri 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar XXXVII : Sket Alternatif Lampu Berdiri 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar XXXVIII : Sket Alternatif Lampu Dinding 1  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

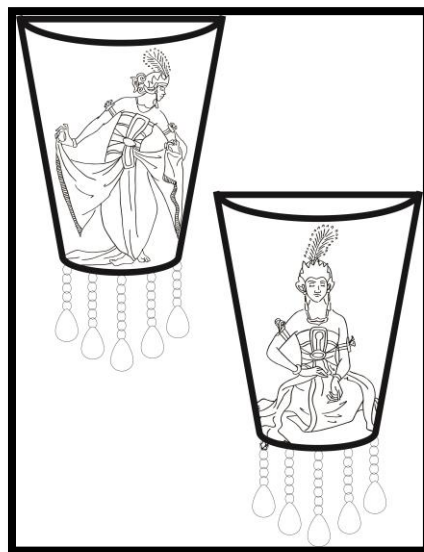


Gambar XXXIX : Sket Alternatif Lampung Dinding 2  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

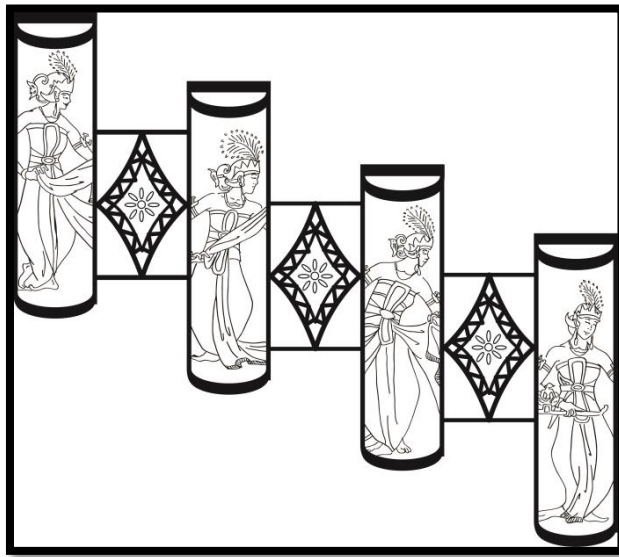




Gambar XL : **Sket Alternatif Lampung Dinding 3**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar XLI : **Sket Alternatif Lampu Dinding 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



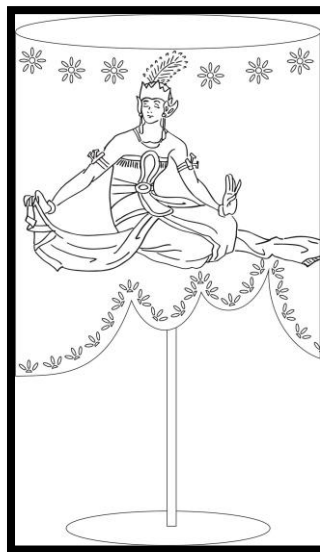
**Gambar XLII : Sket Alternatif lampu Dinding 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar XLIII : Sket Alternatif Lampu Duduk 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



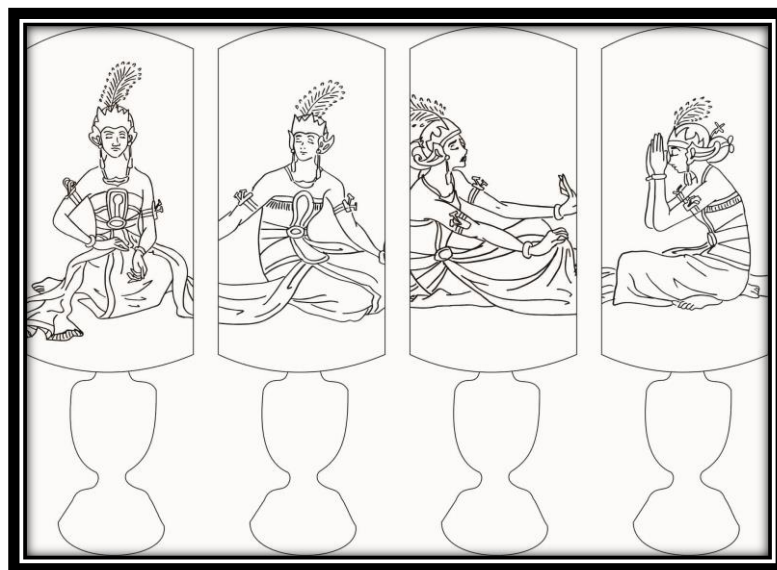
**Gambar XLIV : Sket Alternatif Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar XLV : Sket Alternatif Lampu Duduk 3**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



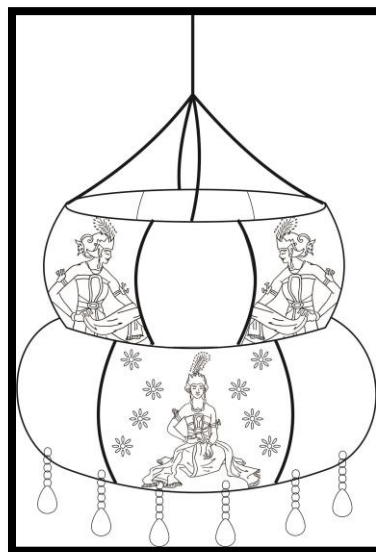
Gambar XLVI : **Sket Alternatif Lampu Duduk 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



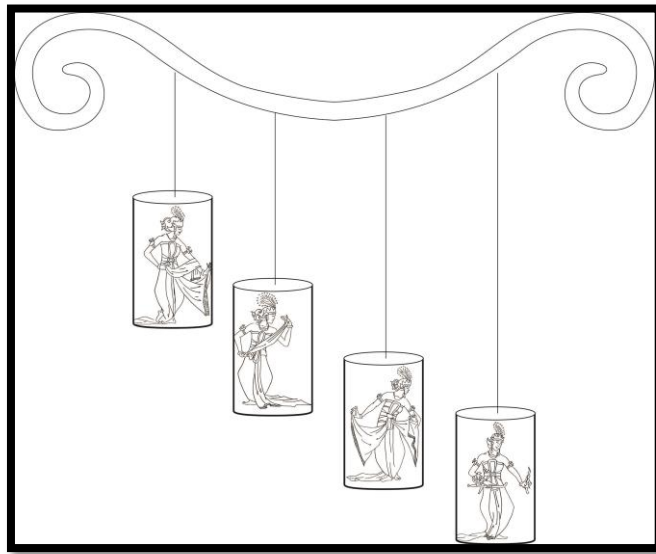
Gambar XLVII : **Sket Alternatif Lampu Duduk 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



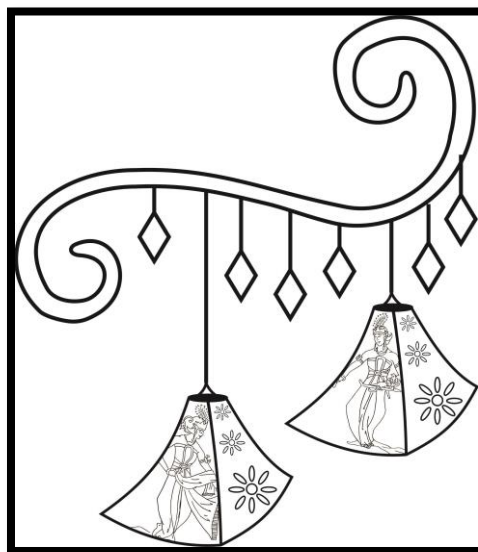
Gambar XLVIII : **Sket Alternatif Lampu Gantung 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



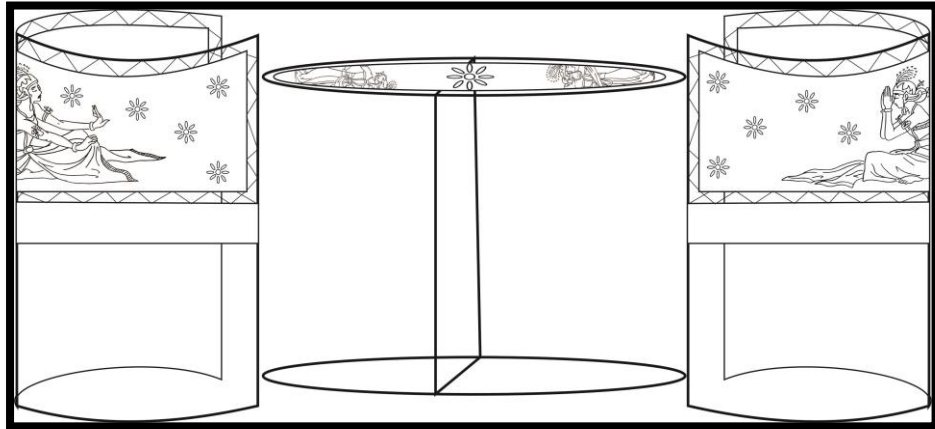
Gambar XLIX : **Sket Alternatif lampu Gantung 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



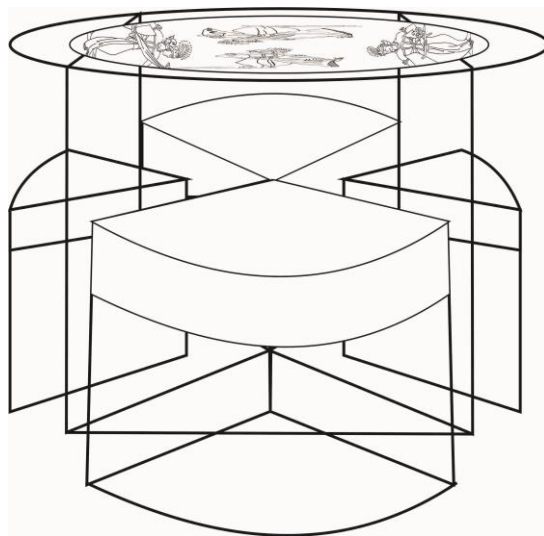
Gambar L : **Sket Alternatif Lampu Gantung 3**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



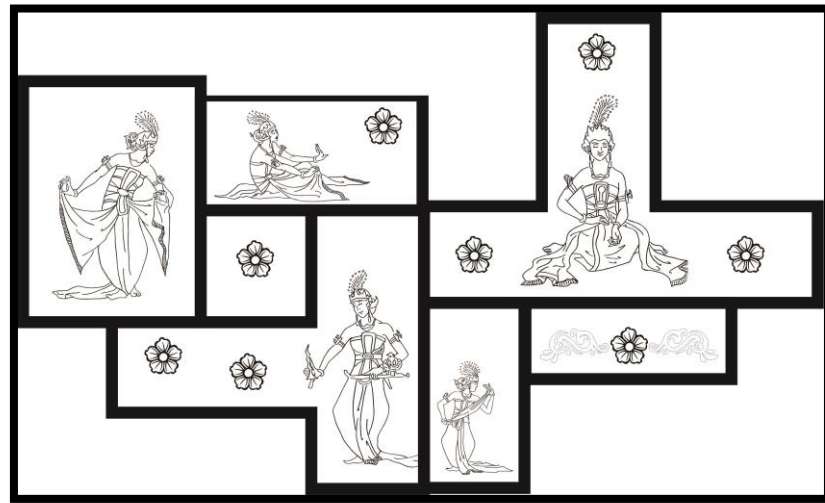
Gambar LI : **Sket Alternatif Lampu Gantung 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



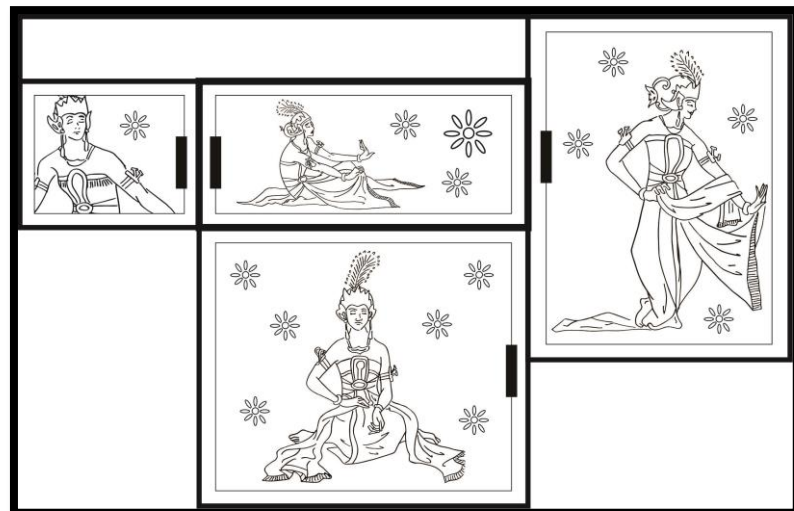
Gambar LII : **Sket Alternatif Meja Kursi 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar LIII : **Sket Alternatif Meja Kursi 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

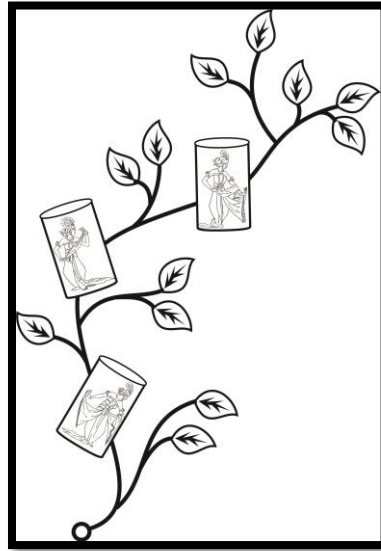


Gambar LIV : **Sket Alternatif Rak Buku 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

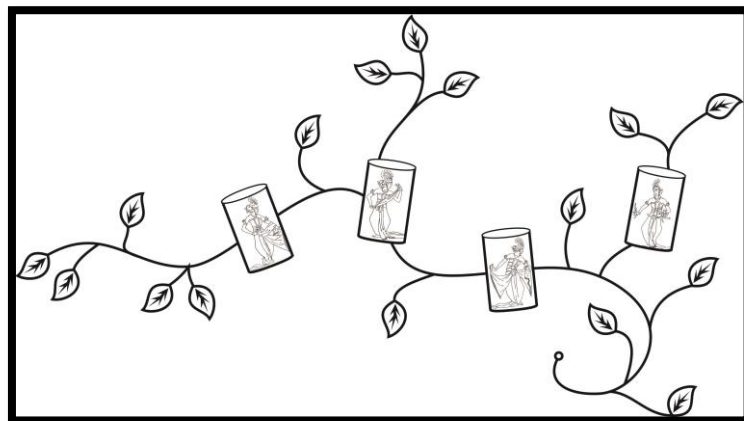


Gambar LV : **Sket Alternatif Rak Buku 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)





**Gambar LVI : Sket Alternatif Tempat Pensil 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

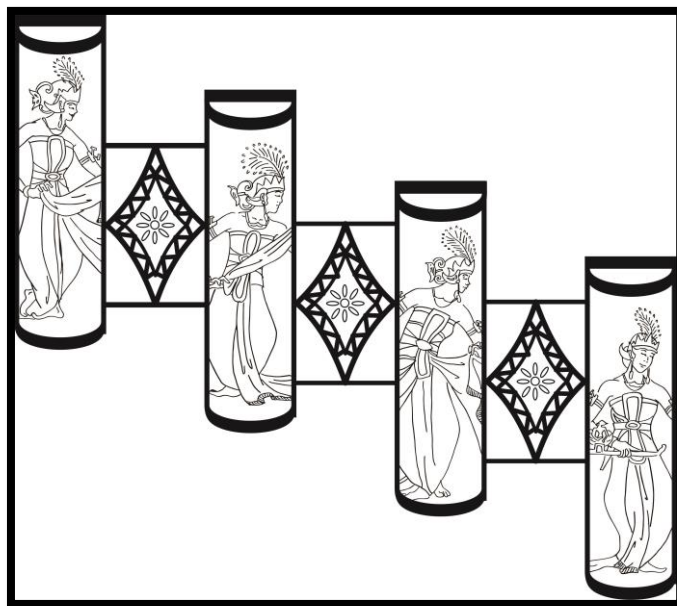


**Gambar LVII : Sket Alternatif Tempat Pensil 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Setelah terbuat beberapa sket alternatif, dipilihlah beberapa sket alternatif itu menjadi sket terpilih yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Sket yang terpilih diantaranya:



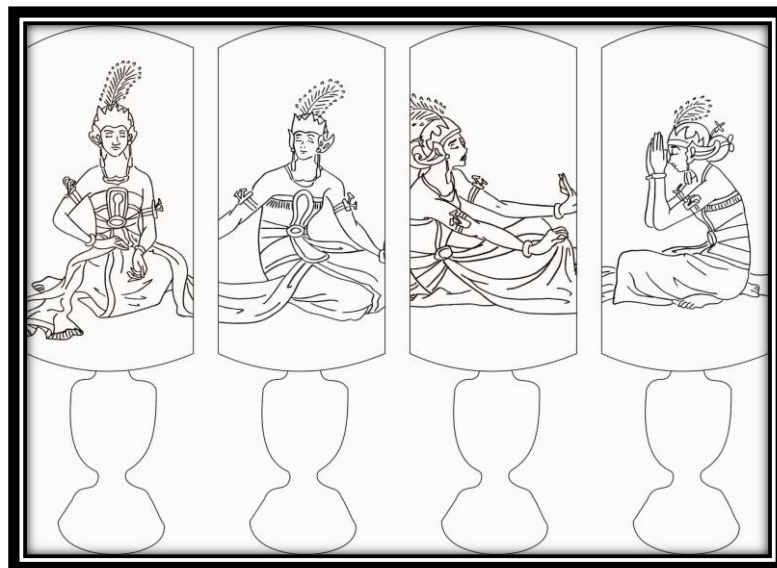
Gambar LVIII : **Sket Terpilih Lampu Berdiri 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar LIX : **Sket Terpilih lampu Dinding 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



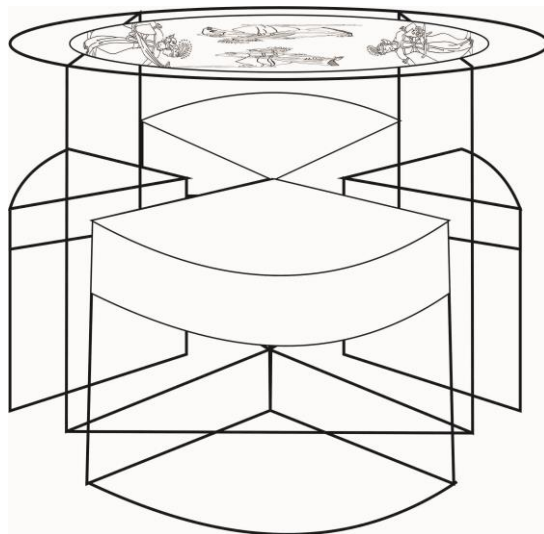
**Gambar LX : Sket Terpilih Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



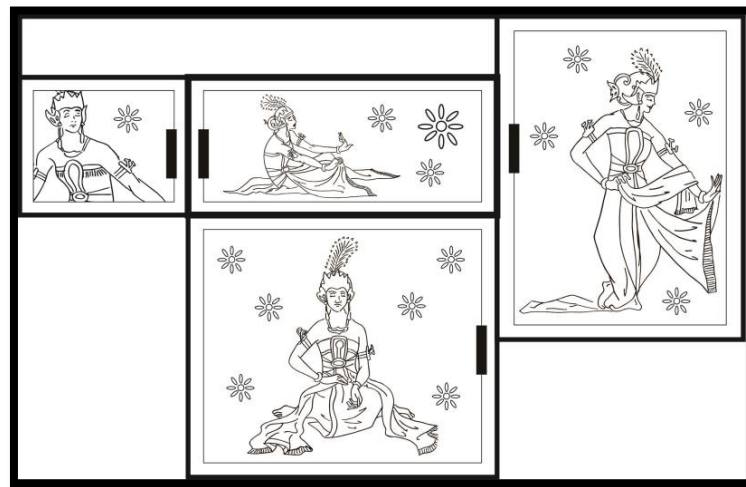
**Gambar LXI : Sket Terpilih Lampu Duduk 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



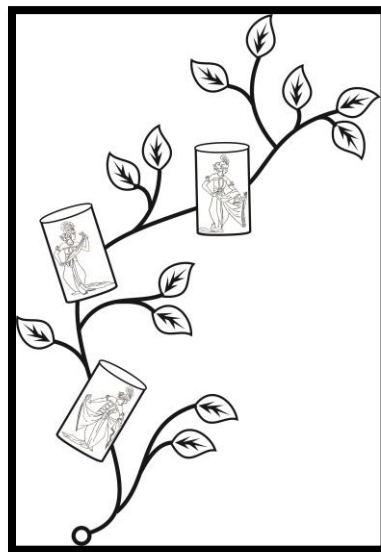
**Gambar LXII : Sket Terpilih Lampu Gantung 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar LXIII : Sket Terpilih Meja Kursi 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar LXIV : Sket Terpilih Rak Buku 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gambar LXV : Sket Terpilih Tempat Pensil 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

## **B. Perencanaan**

Menurut Gustami (2007: 333), dari perancangan yang berdasarkan butir penting hasil analisis yang telah dilakukan, kemudian diteruskan visualisasi gagasan yang diungkapkan dalam berbagai bentuk alternatif untuk ditetapkan pilihan terbaik yang akan dipergunakan sebagai acuan perwujudan.

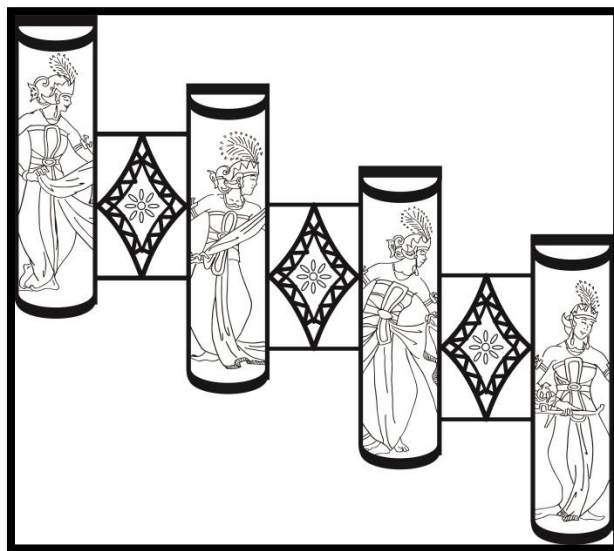
Dalam perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudan karya.

Sket alternatif merupakan salah satu dari perencanaan penciptaan sebuah karya seni kerajinan kulit setelah melakukan pengamatan dan mengeksplorasi objek sesuai dengan tema yang diangkat sebagai konsep penciptaan karya seni. Desain alternatif dimaksudkan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan pengembangan suatu bentuk desain tertentu yang harus mempresentasikan ide gagasan yang dimaksudkan dan juga mendapat beberapa desain yang paling dari beberapa desain alternatif yang nantinya akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Dengan demikian akan mendapatkan sebuah karya original, baru, menarik, dan dapat membuat perasaan seseorang yang melihat tergugah untuk mencari makna-makna yang terkandung dalam karya tersebut.

Setelah terbuat beberapa sket alternatif, dipilihlah beberapa sket alternatif itu menjadi sket terpilih yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Sket yang terpilih diantaranya:



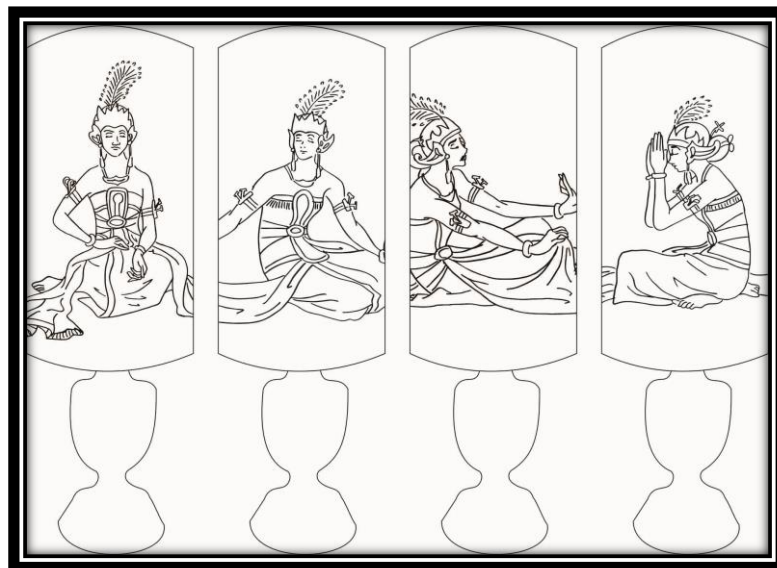
Gambar LXVI : **Sket Terpilih Lampu Berdiri 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar LXVII : **Sket Terpilih lampu Dinding 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar LXVIII : **Sket Terpilih Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

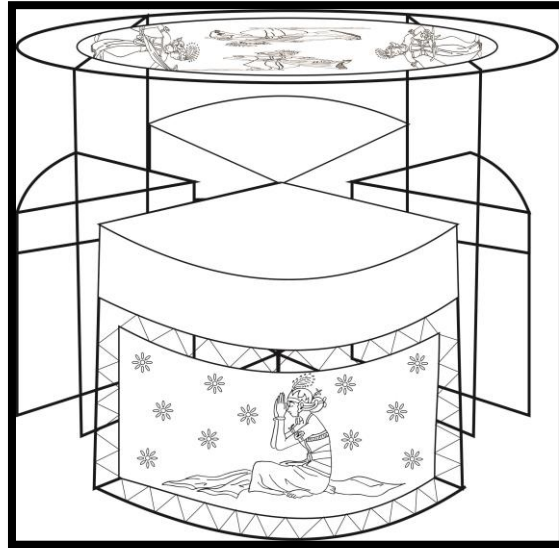


Gambar LXIX : **Sket Terpilih Lampu Duduk 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

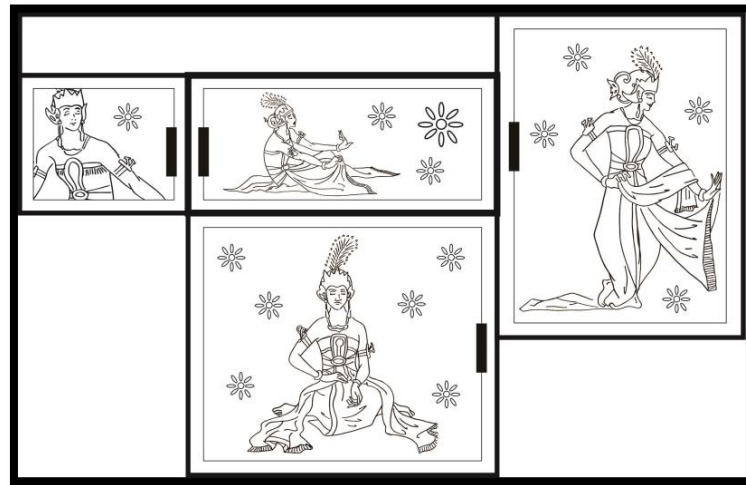




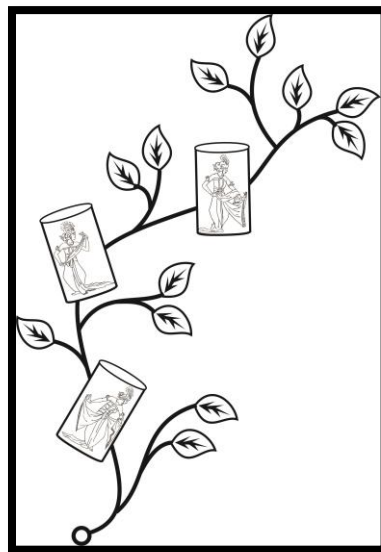
Gambar LXX : **Sket Terpilih Lampu Gantung 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



Gambar LXXI : **Sket Terpilih Meja Kursi 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

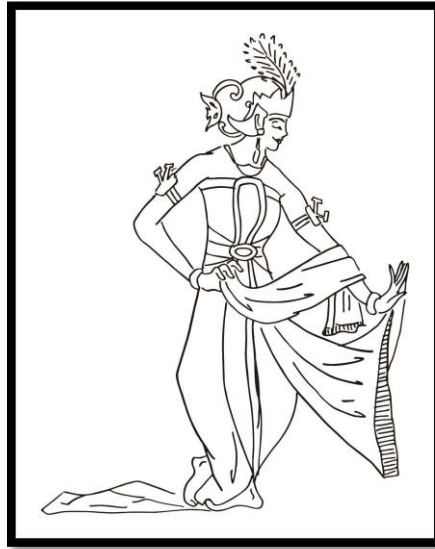


Gambar LXXII : Sket Terpilih Rak Buku 2  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

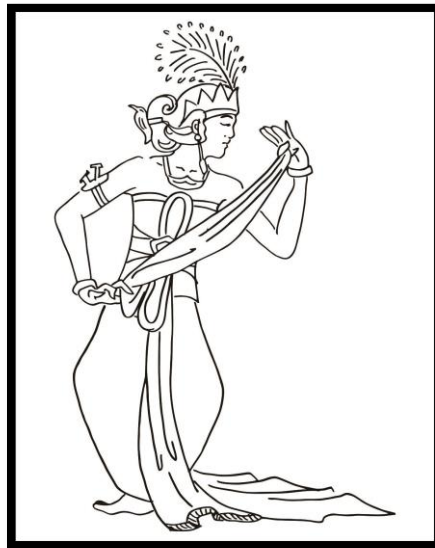


Gambar LXXIII : Sket Terpilih Tempat Pensil 1  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Ornamen yang digunakan sebagai hiasan pada kerajinan kuit ini adalah:



Gambar LXXIV : **Ornamen Penari Serimpi (*Sirig*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar LXXV : **Ornamen Penari Serimpi (*Tawing Sampur*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar LXXVI : **Ornamen Penari Serimpi (*Ridong Sampur*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar LXXVII : **Ornamen Penari Serimpi (*Tandjak*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar LXXVIII : **Ornamen Penari Serimpi (*Ngembah*)**  
 (Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



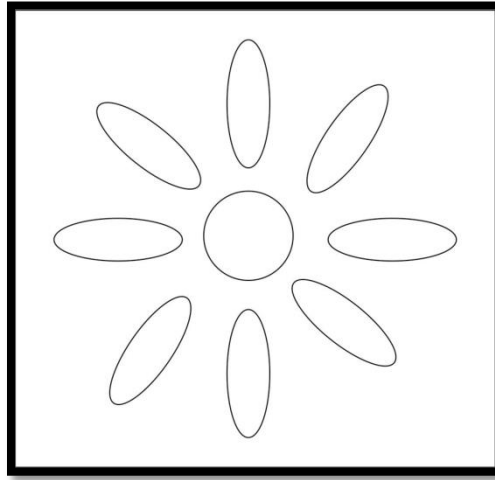
Gambar LXXIX : **Ornamen Penari Serimpi (*Linggih Rakit*)**  
 (Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Gambar LXXX : **Ornamen Penari Serimpi (*Dodok Nglanjang*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

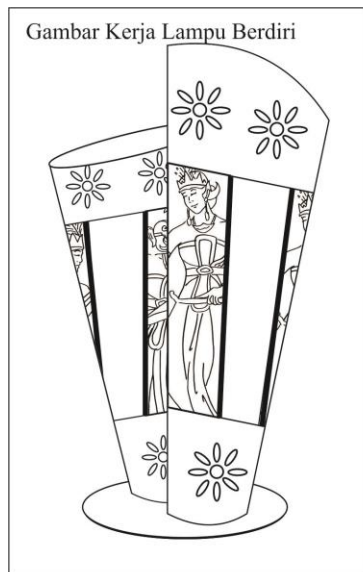


Gambar LXXXI : **Ornamen Penari Serimpi (*Dodok Djengkeng Ngenteng*)**  
(Sumber: Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)

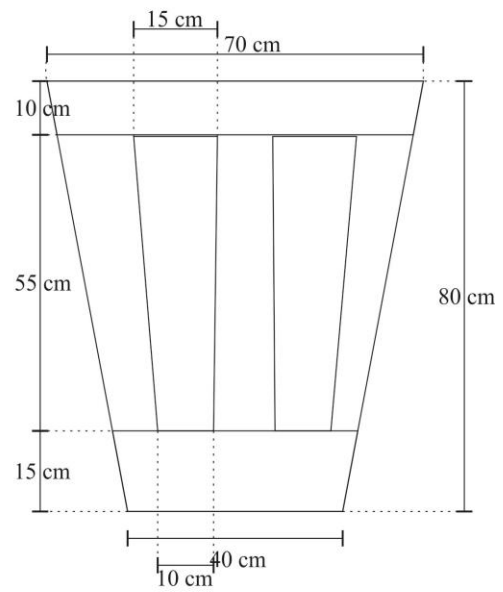
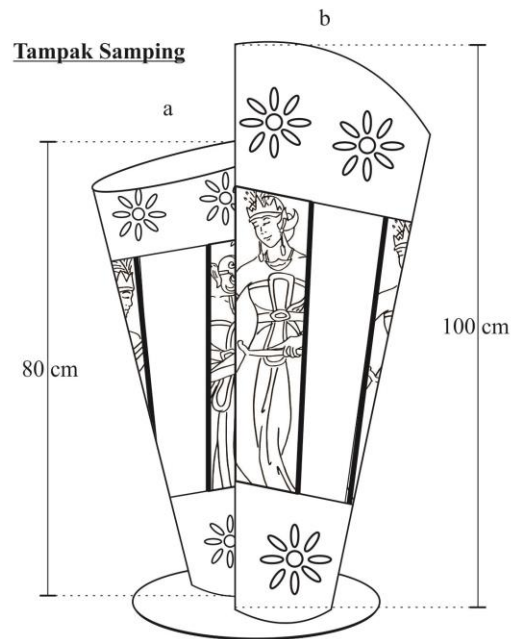
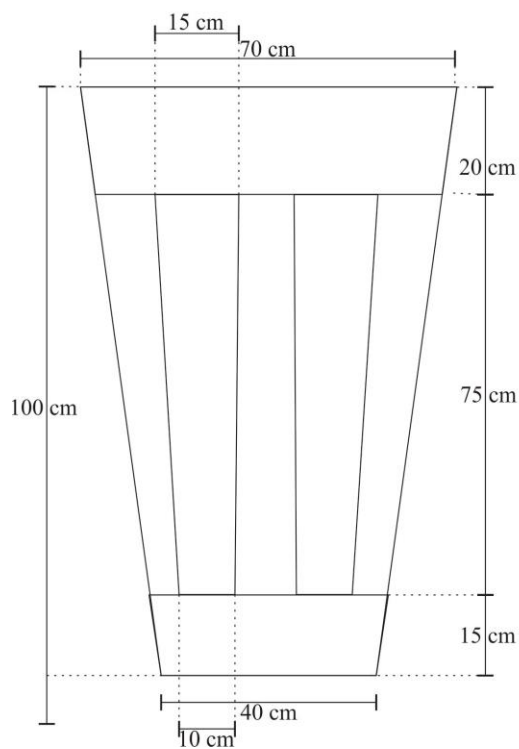


**Gambar LXXXII : Ornamen Bunga**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Setelah dipilih beberapa desain kemudian dibuat sebuah gambar kerja untuk masing-masing desain terpilih. Gambar kerja diperuntukan sebagai dasaran atau acuan untuk mewujudkan desain menjadi sebuah karya seni. Berikut gambar kerja dari masing-msing desain terpilih:



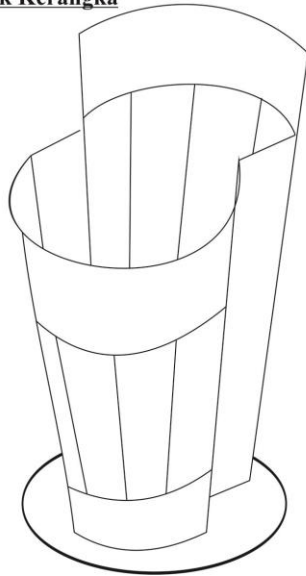
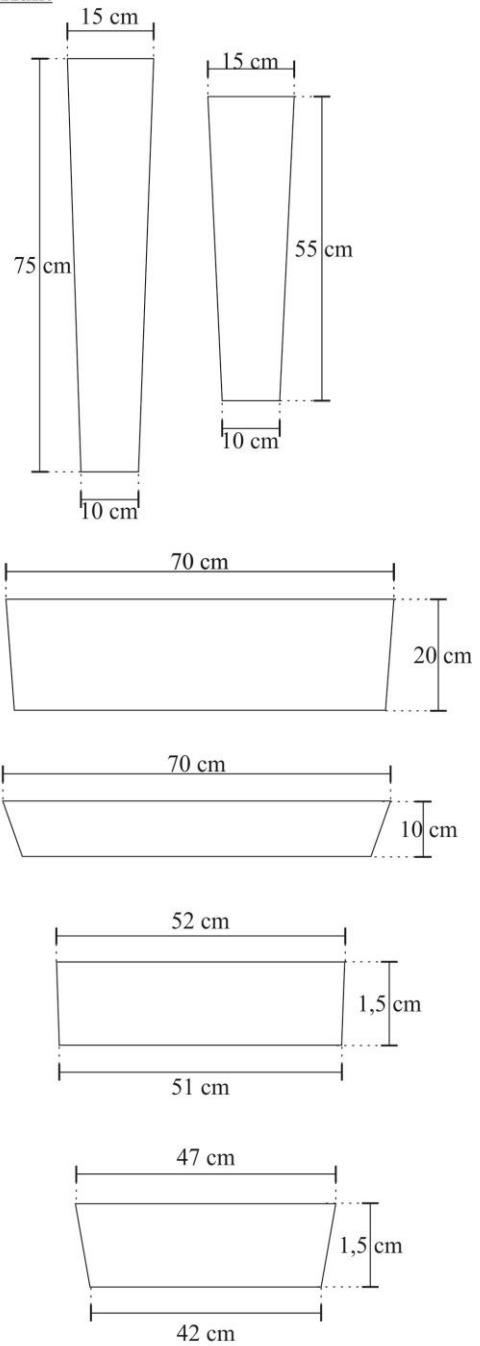
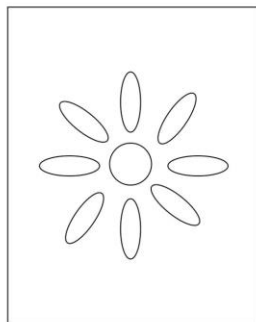
**Pola Kerangka**



Skala 1 : 10

**Gambar LXXXIII : Gambar Kerja Lampu Berdiri (Ukuran Kerangka)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

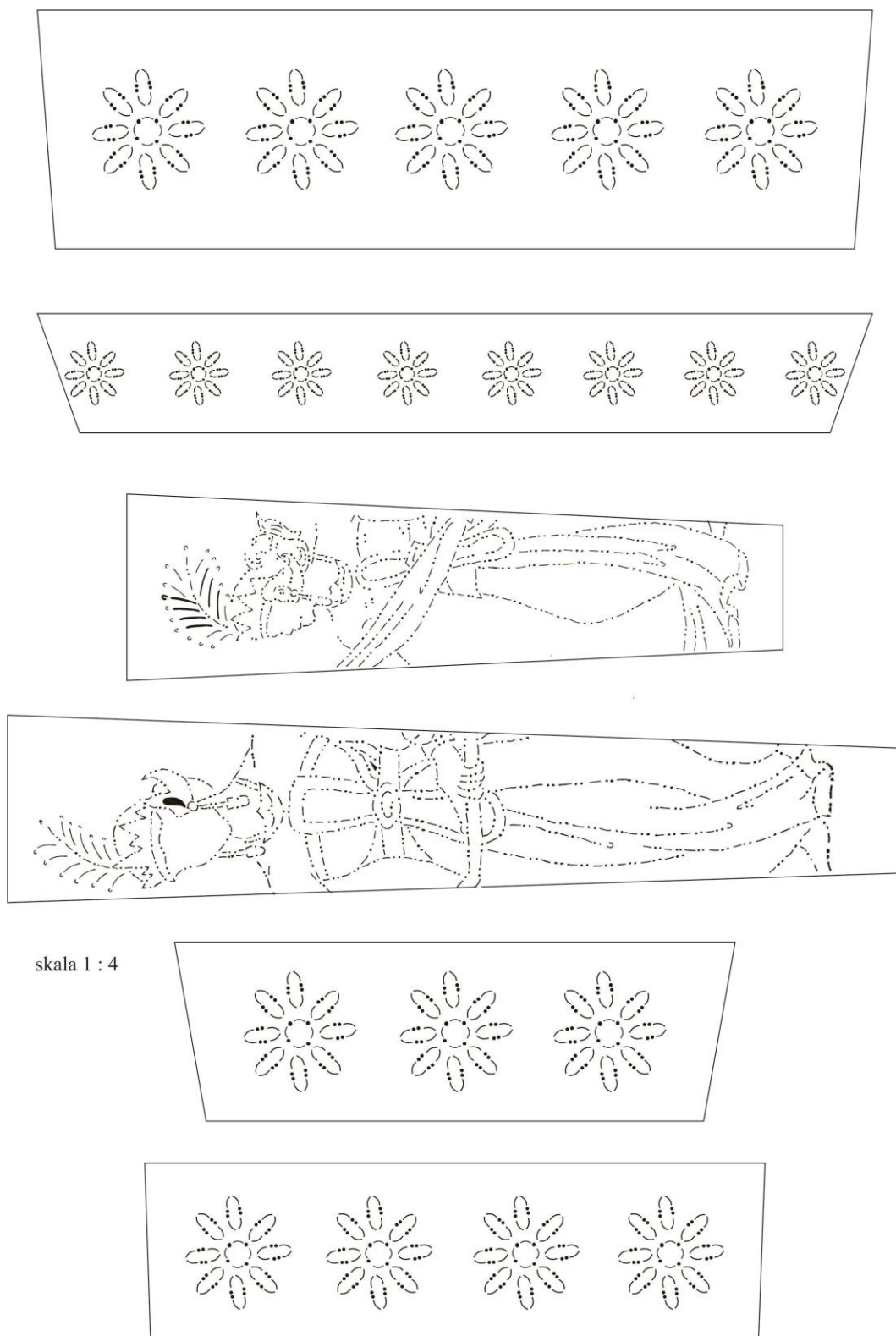


**Bentuk Kerangka****Pola Kulit****Ornamen**

Skala 1 : 10

**Gambar LXXXIV : Gambar Kerja Lampu Berdiri (Pola Kulit dan Gambar Ornamen)**

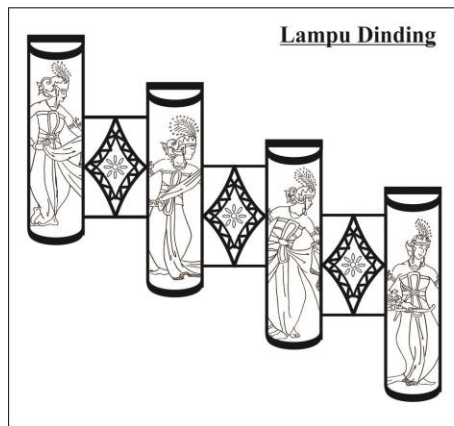
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



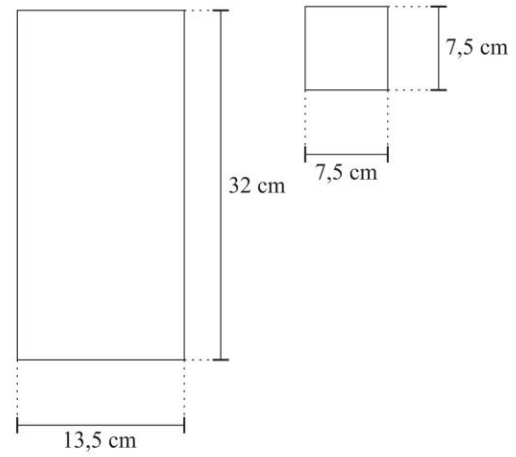
Gambar LXXXV : **Gambar Kerja Lampu Berdiri (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



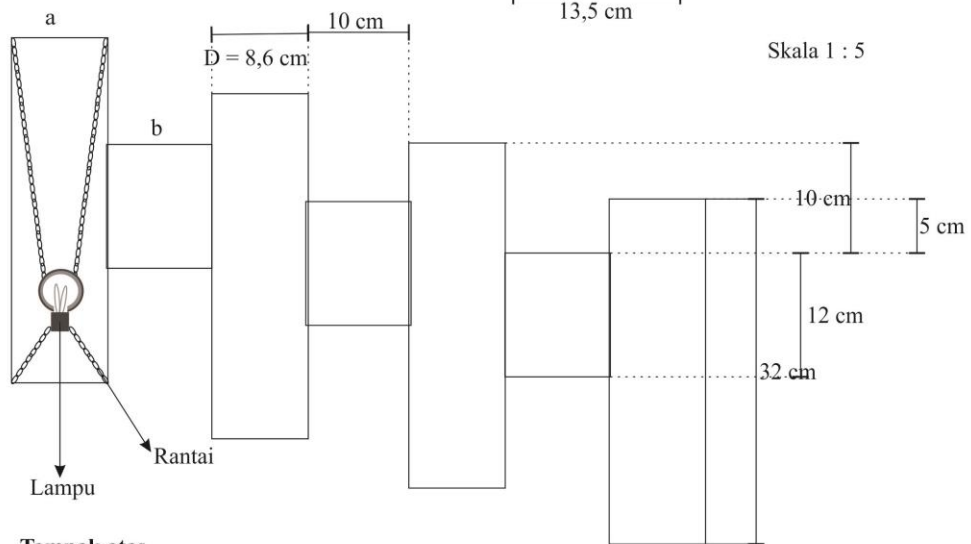
Gambar LXXXVI : **Penerapan Warna Pada Lampu Berdiri**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



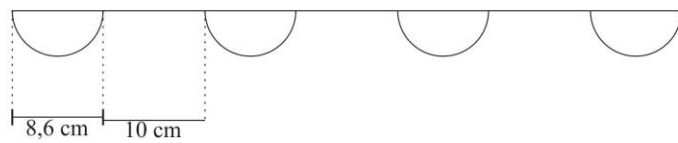
**Pola Kulit**



**Kerangka Besi**



**Tampak atas**

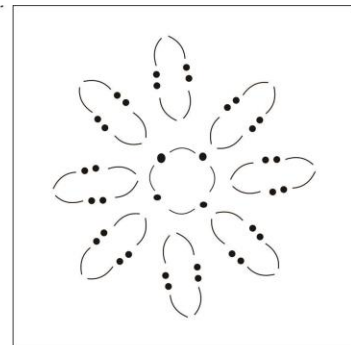
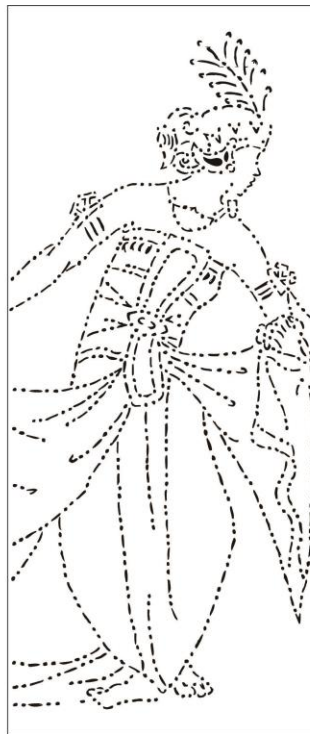
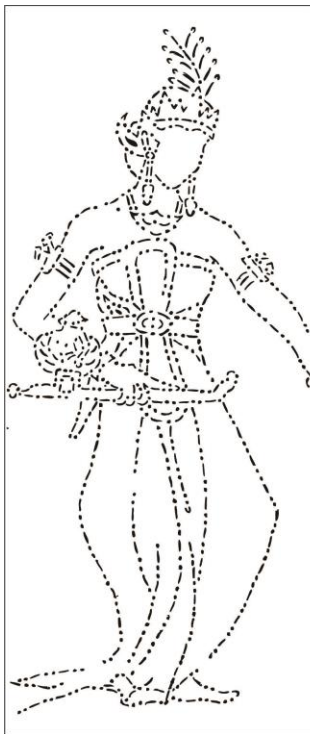


**Ornamen**

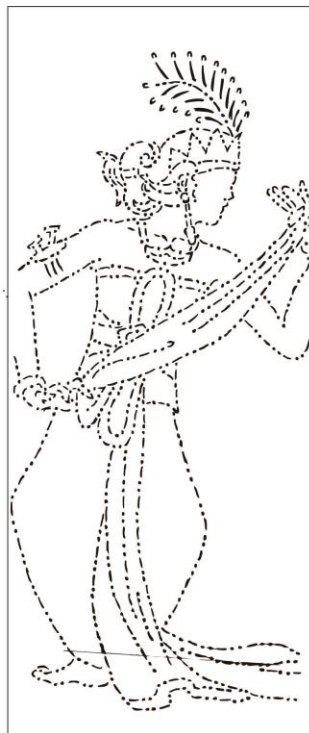


**Gambar LXXXVII : Gambar Kerja Lampu Dinding (Kerangka dan Pola Kulit)**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



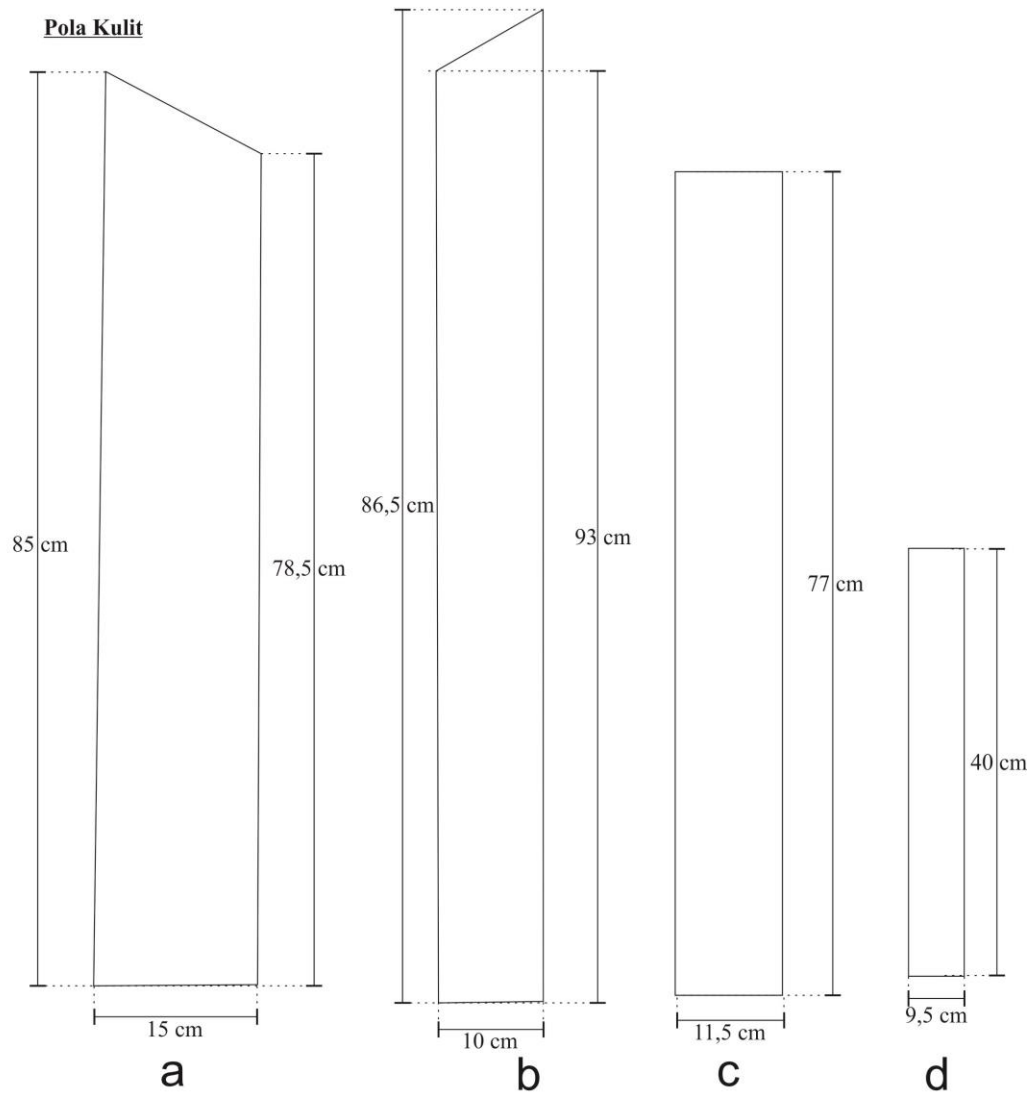
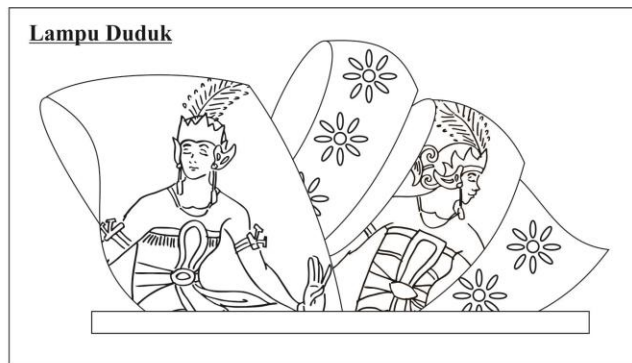
Skala 1 : 2



Gambar LXXXVIII : **Gambar Kerja Lampu Berdiri (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

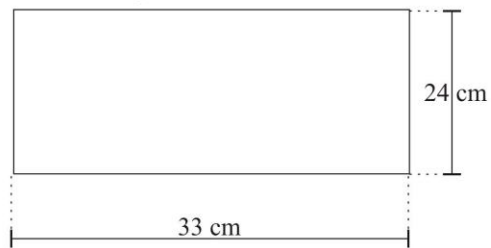
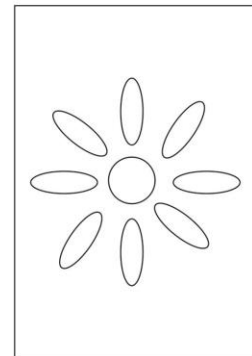


**Gambar LXXXIX : Penerapan Warna Pada Lampu Dinding**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



Skala 1 : 5

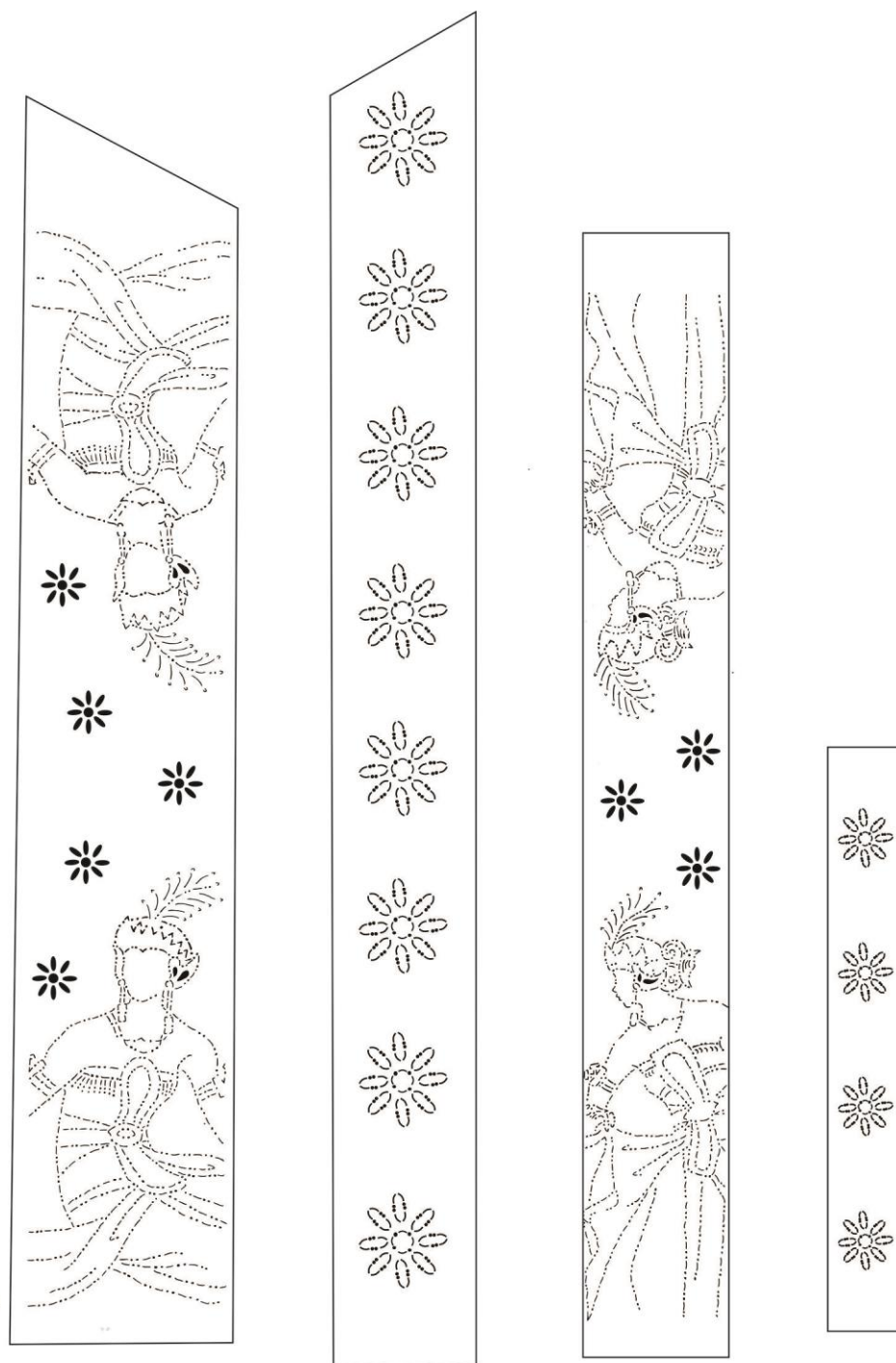
**Gambar XC : Gambar Kerja Lampu Duduk (Pola kulit)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

Alas LampuOrnamen

**Gambar XCI : Gambar Kerja Lampu Duduk (Ukuran Alas Kayu dan Gambar Ornamen)**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



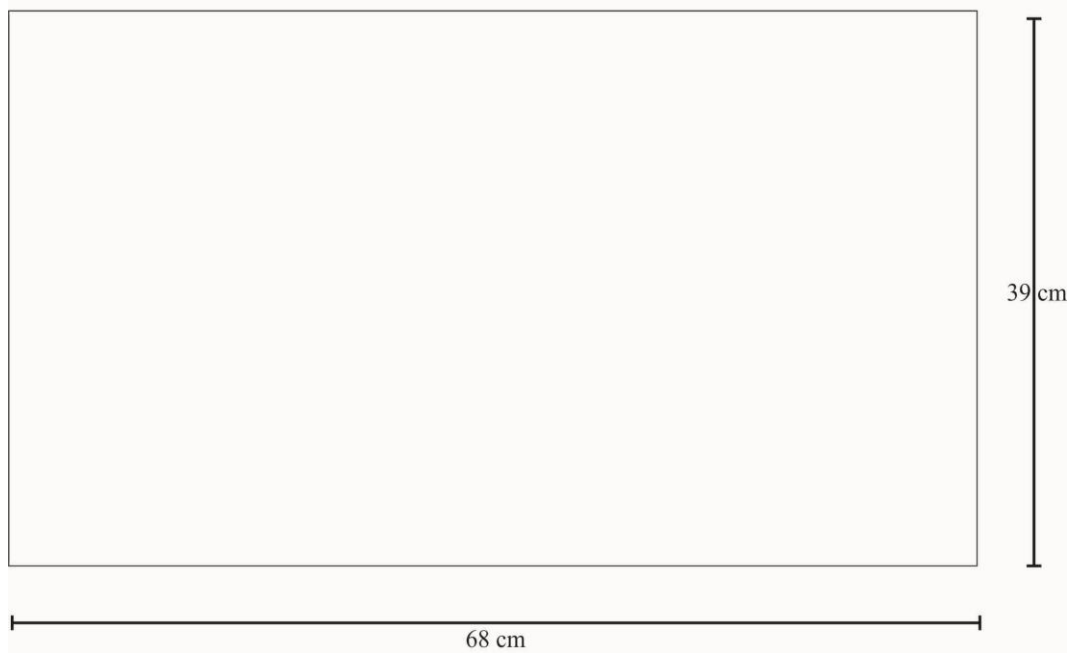


Skala 1 : 5

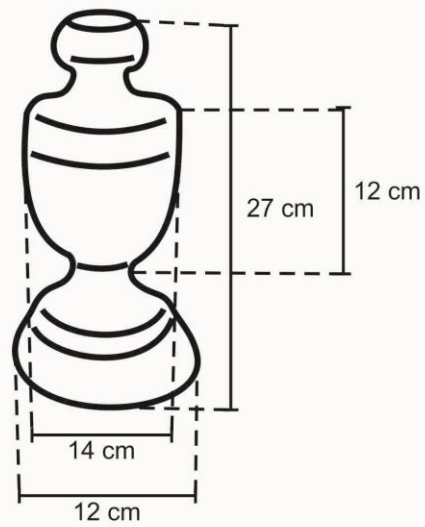
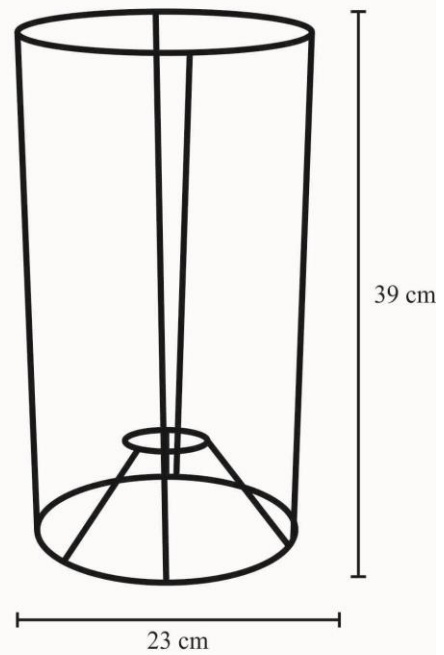
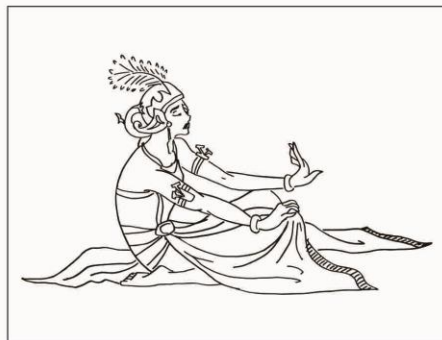
**Gambar XCII : Gambar Kerja Lampu Duduk (Pola Tatahan)**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar XCIII : Penerapan Warna Pada Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

**Gambar Kerja Lampu Duduk V****Pola Kulit****Skala 1: 4**

**Gambar XCIV : Gambar Kerja Lampu Duduk V**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

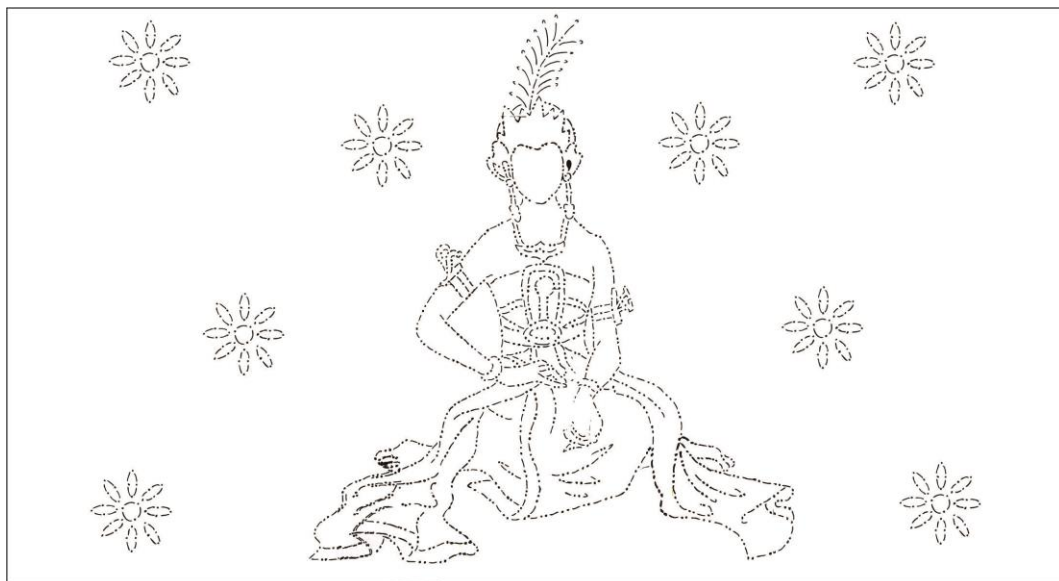
**Kaki lampu dengan bahan kayu****Kerangka besi****Skala 1: 4****Ornamen**

**Gambar XCV : Gambar Kerja Lampu Duduk V**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



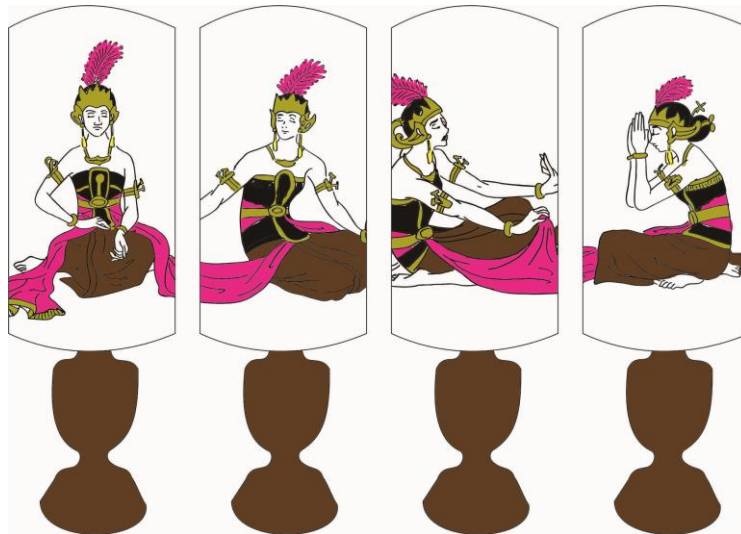
Skala 1 : 4

**Gambar XCVI : Gambar Kerja Lampu Duduk 5 (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

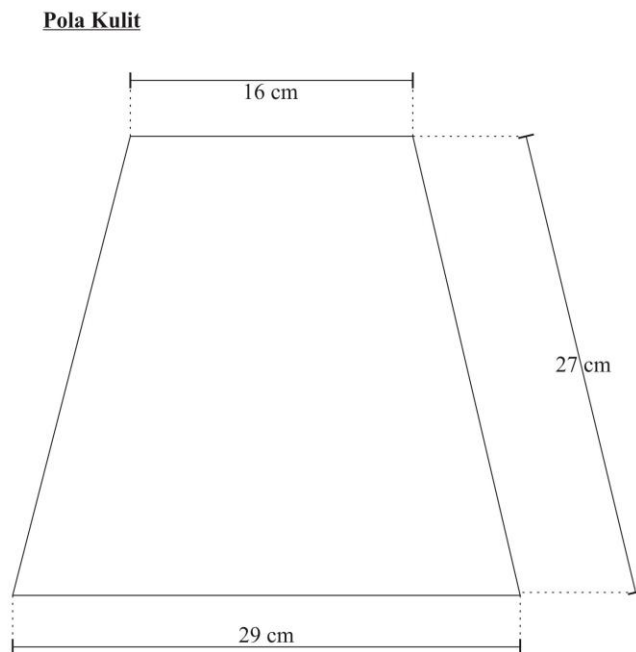
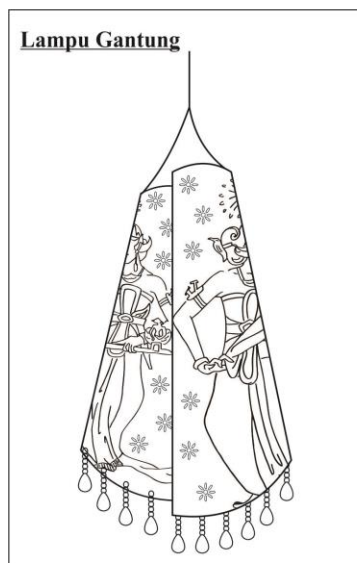


Skala 1 : 4

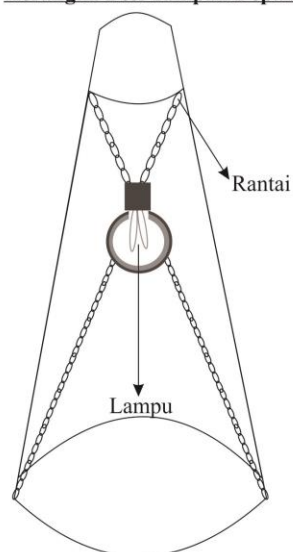
**Gambar XCVII : Gambar Kerja Lampu Duduk (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



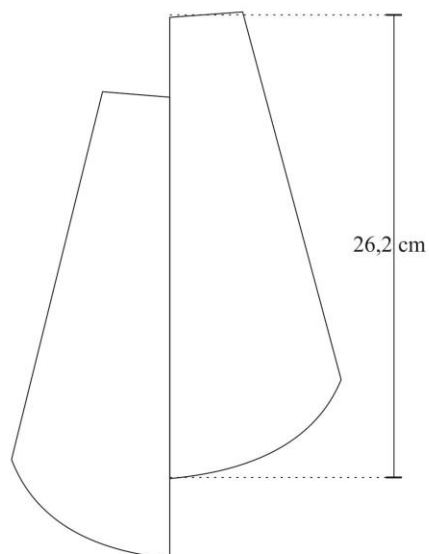
**Gambar XCVIII : Penerapan Warna Pada Lampu Duduk 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Kerangka Besi Tampak Depan**



**Kerangka Besi Tampak Samping**

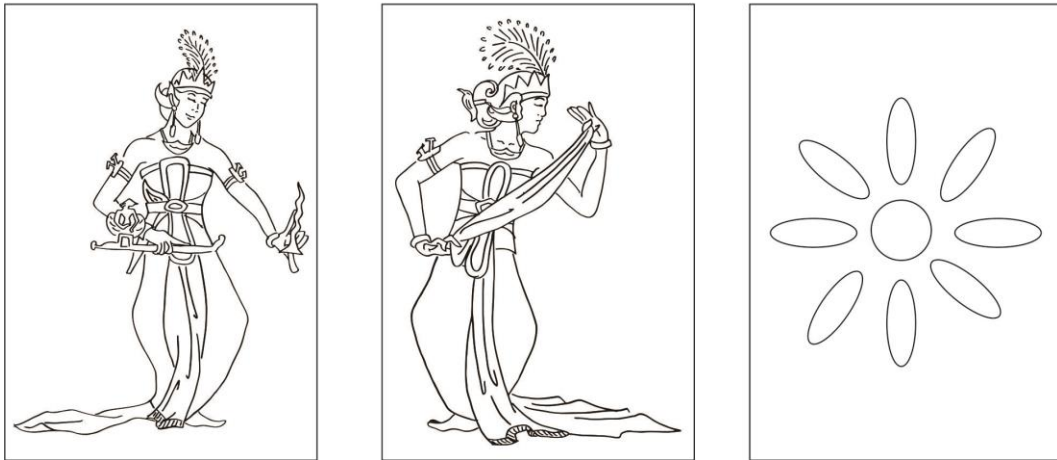


Skala 1 : 3

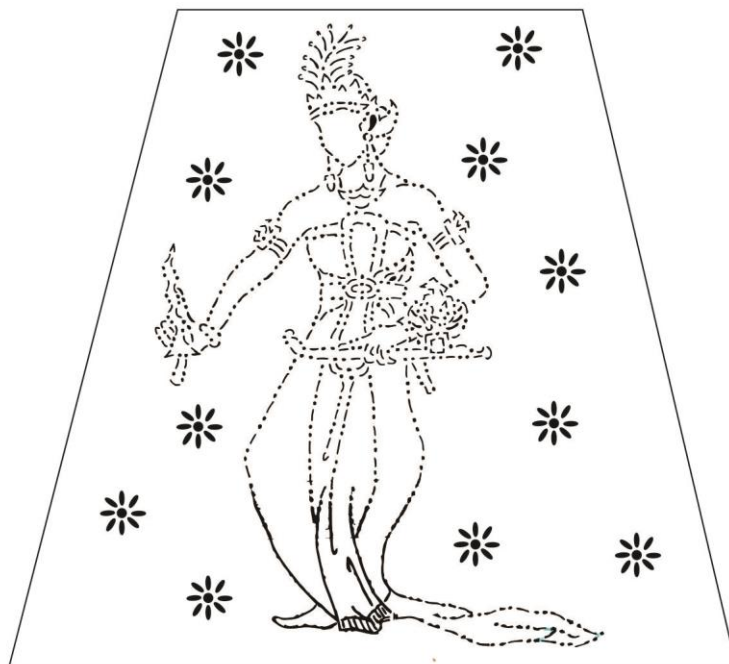
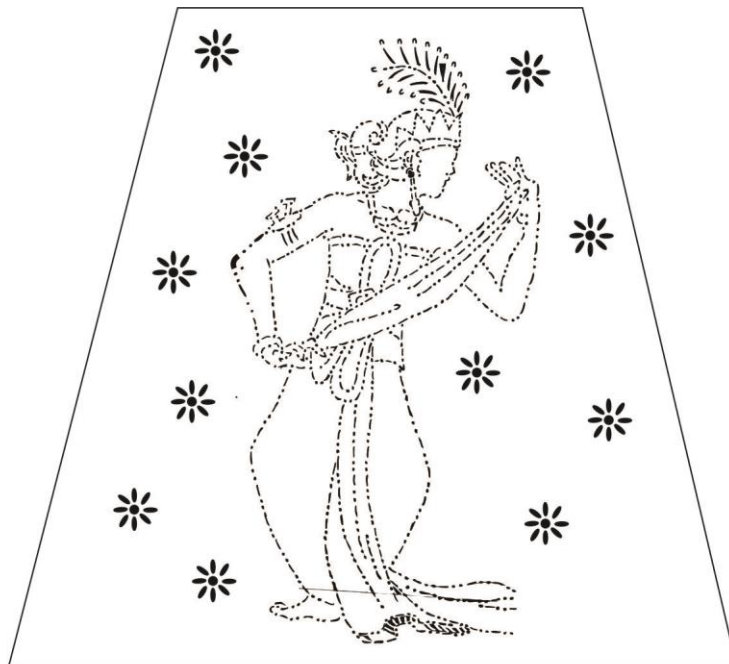
**Gambar XCVII : Gambar Kerja Lampu Gantung (Bentuk Kerangka dan Pola Kulit)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Ornamen**

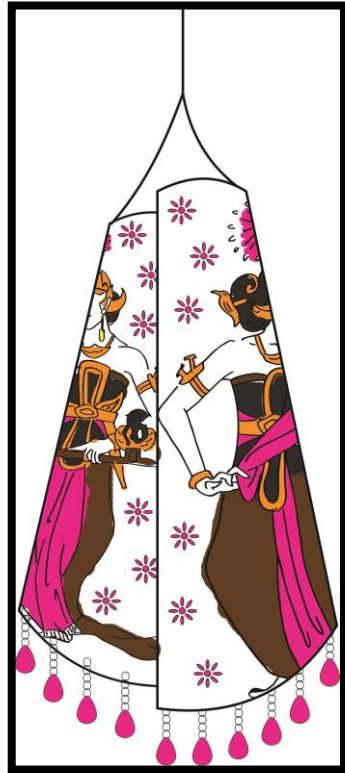


**Gambar C : Gambar Kerja Lampu Gantung (Gambar Ornamen)**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

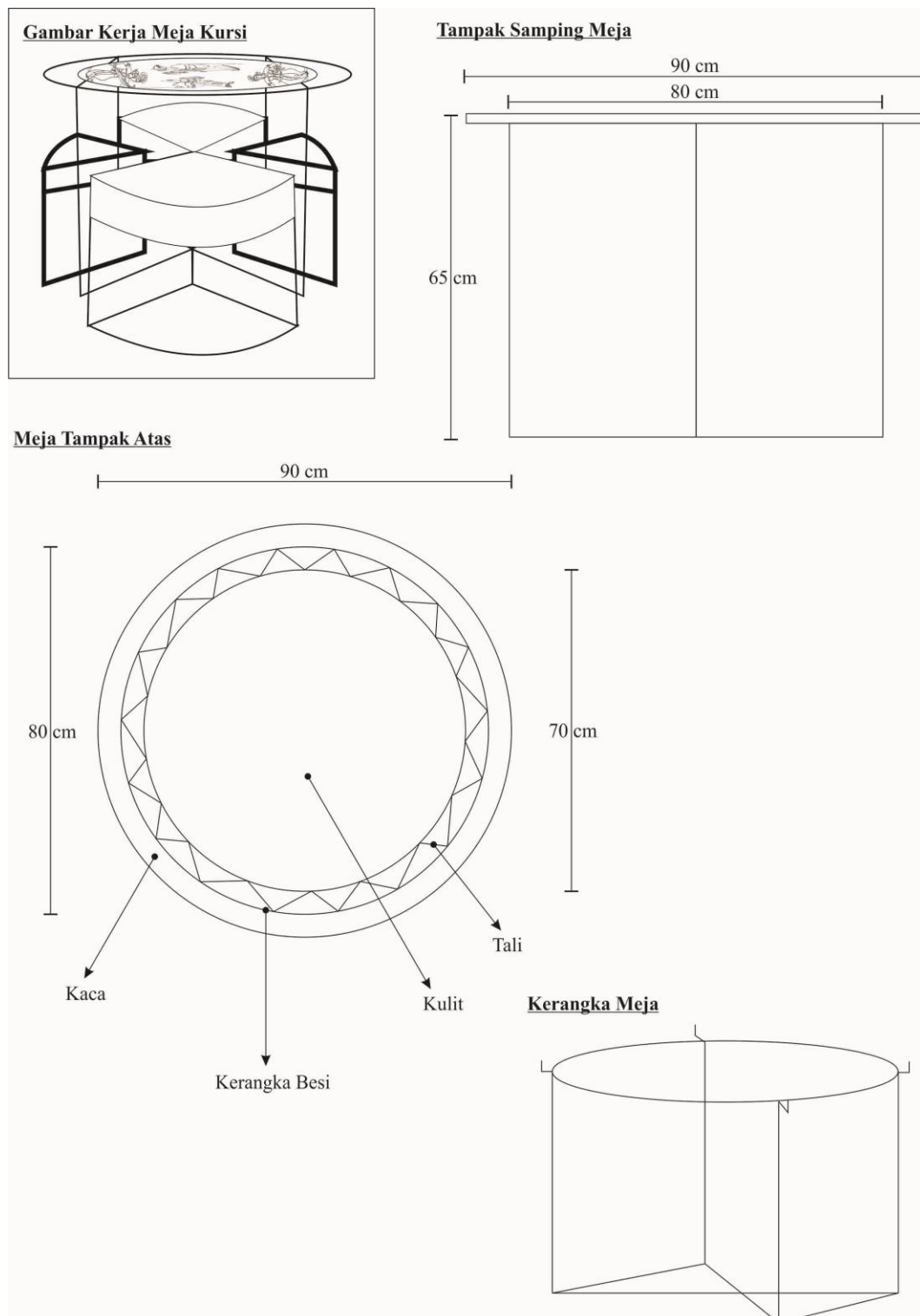


Skala 1 : 3

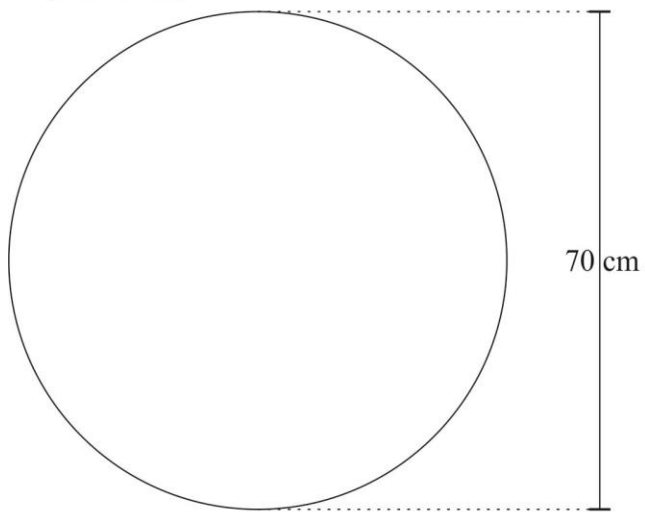
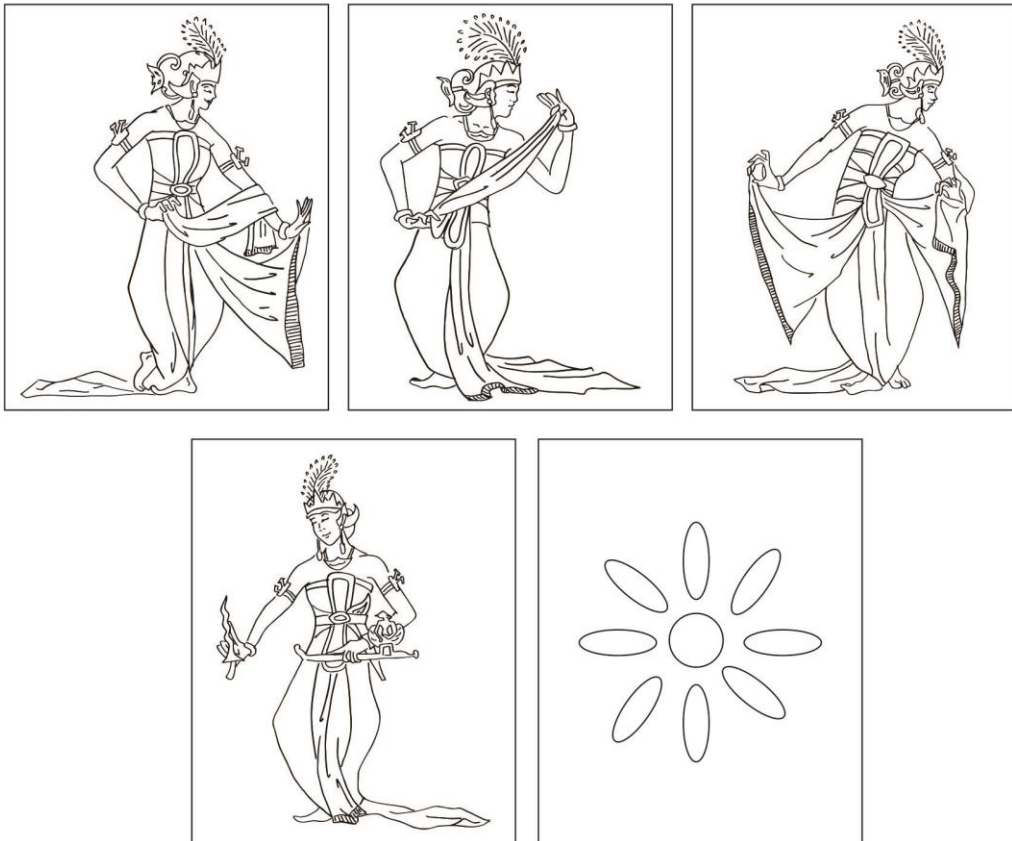
**Gambar CI : Gambar Kerja Lampu Gantung (Pola Tatahan)**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar CII : Penerapan Warna Pada Lampu Gantung**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

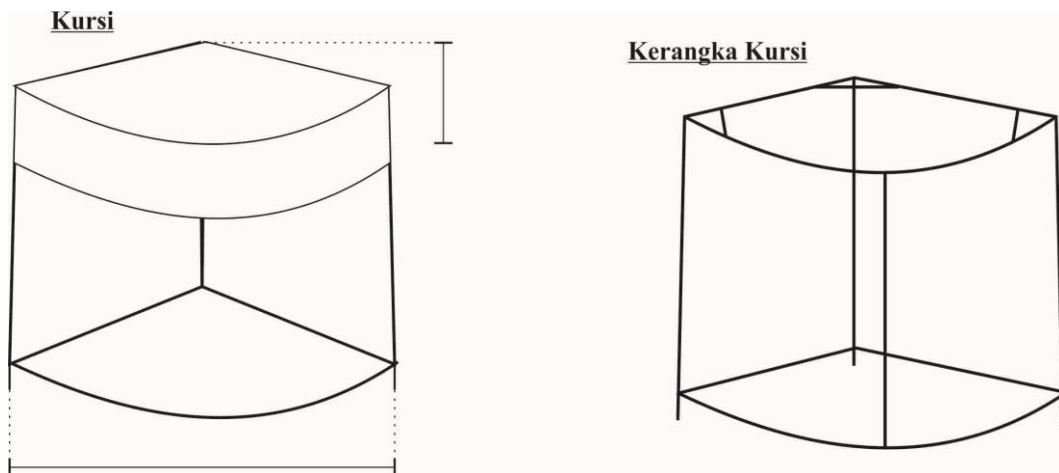


**Gambar CIII : Gambar Kerja Meja Kursi (Ukuran Kerangka Meja)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

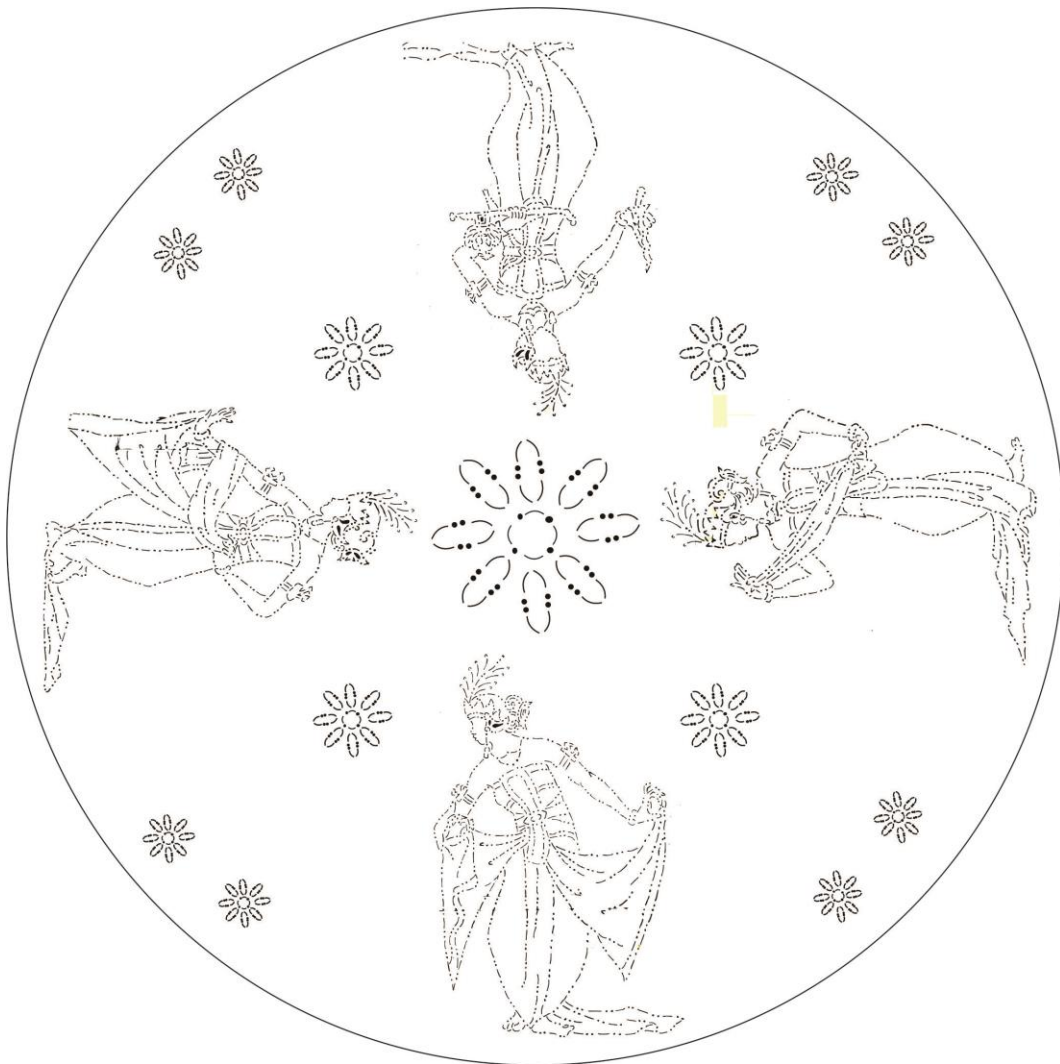
**Pola Kulit****Ornamen**

**Gambar CIV : Gambar Kerja Meja Kursi (Pola Kuli dan Gambar Ornamen)**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

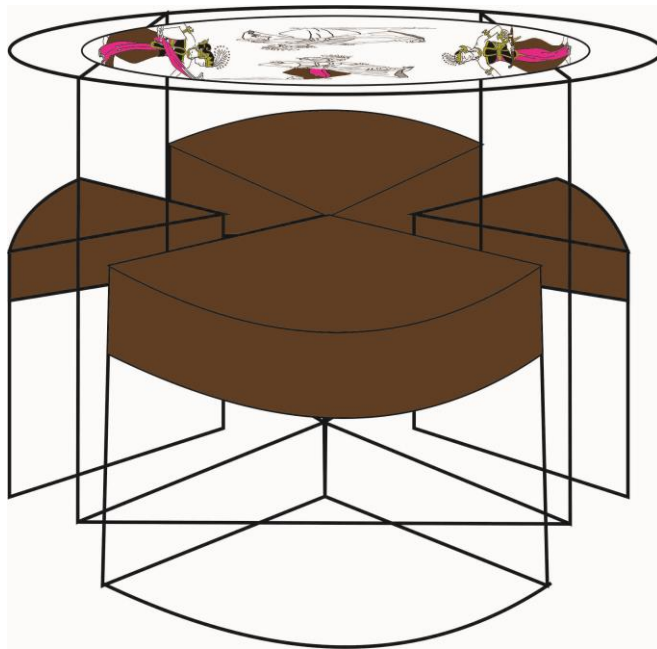


Gambar CV : **Gambar Kerja Meja Kursi (Kerangka Kursi)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



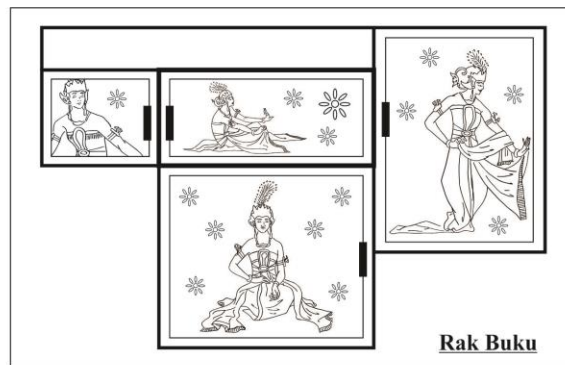
Skala 1 : 4

**Gambar CVI : Gambar Kerja Meja (Pola Tatahan)**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

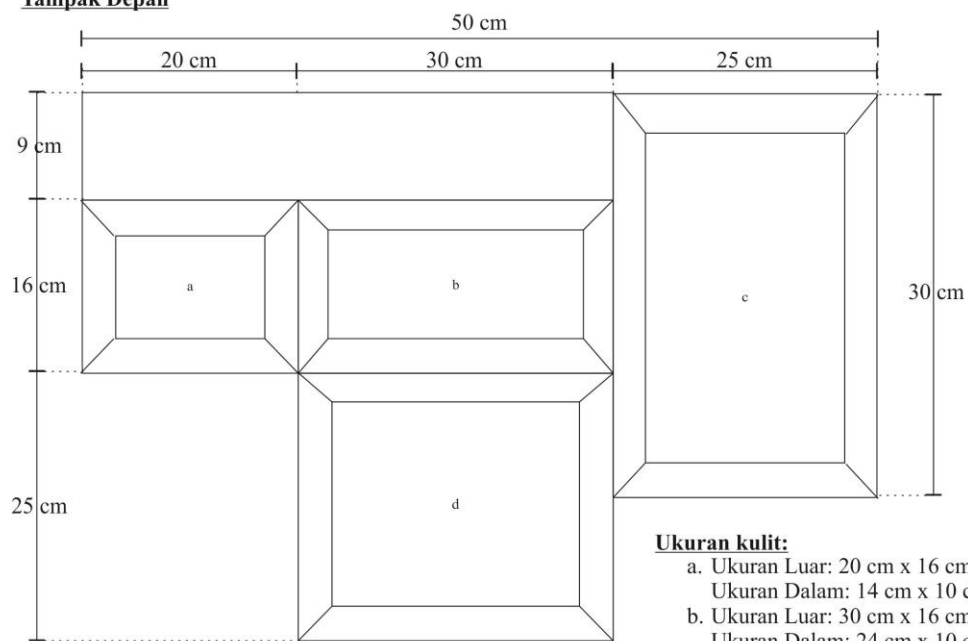


Gambar CVII : **Penerapan Warna Pada Meja Kursi**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)





### Tampak Depan



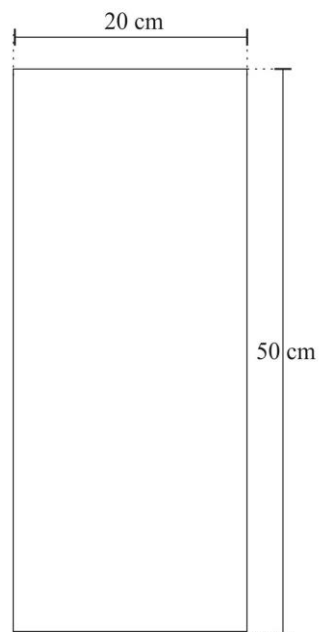
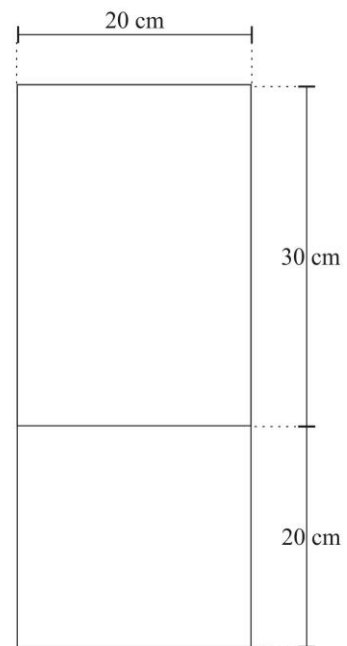
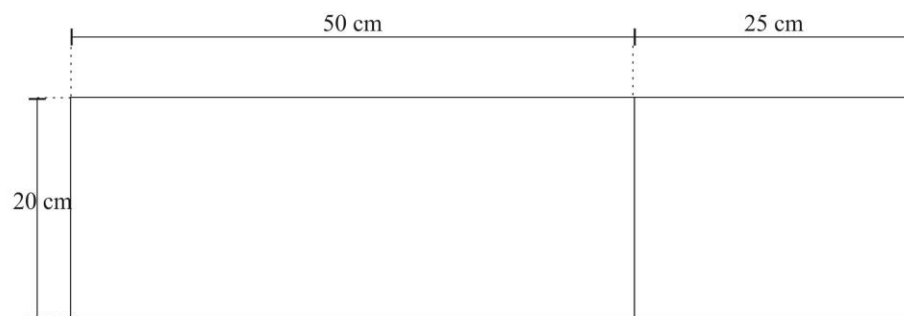
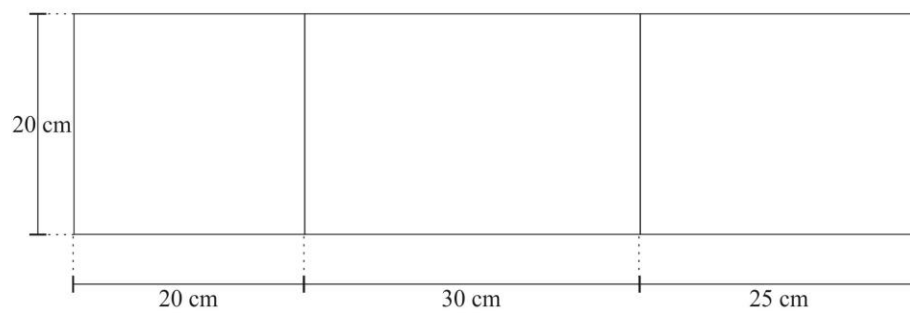
### Ukuran kulit:

- a. Ukuran Luar: 20 cm x 16 cm  
Ukuran Dalam: 14 cm x 10 cm
- b. Ukuran Luar: 30 cm x 16 cm  
Ukuran Dalam: 24 cm x 10 cm
- c. Uuran Luar: 25 cm x 30 cm  
Ukuran Dalam: 19 cm x 24 cm
- d. Ukuran Luar: 30 cm x 25 cm  
Ukuran Dalam: 24 cm x 19 cm

### Ornamen

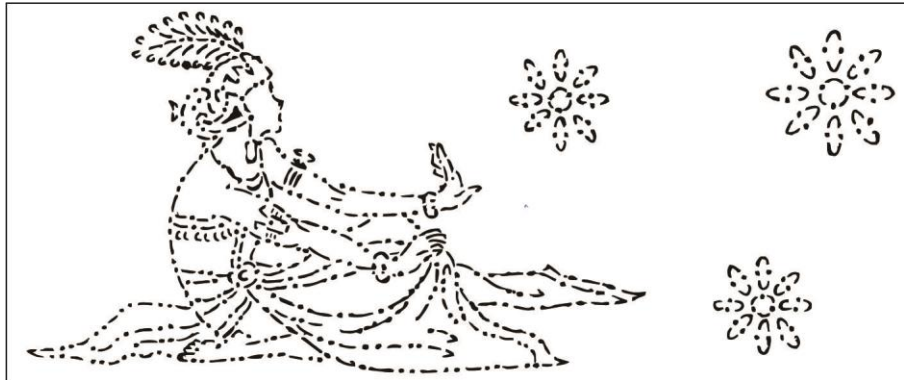


**Gambar CVIII : Gambar Kerja Rak Buku(Pola Kulit dan Ukuran Rak)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

Tampak Samping KiriTampak Samping KananTampak AtasTampak Bawah

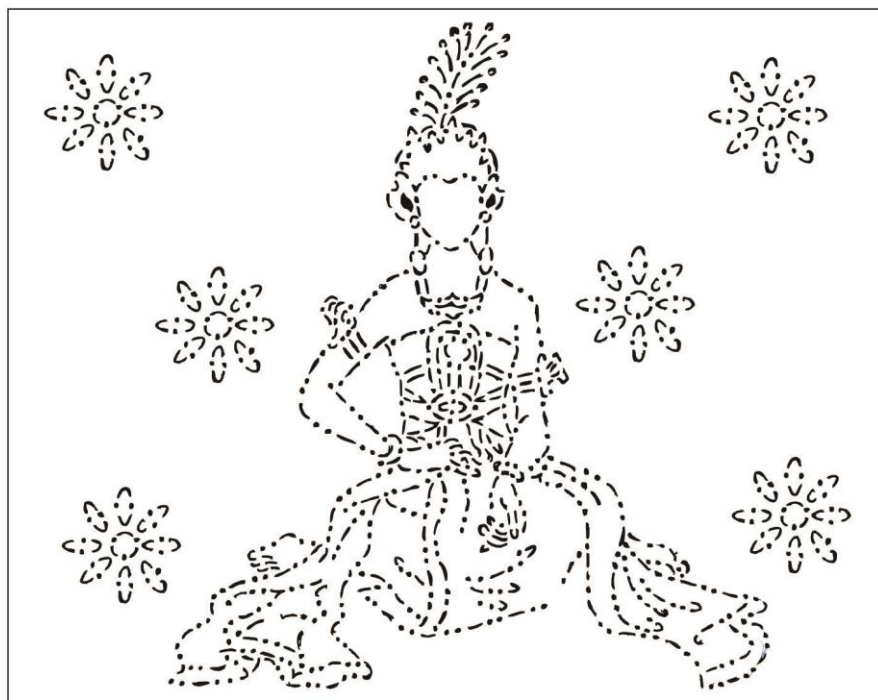
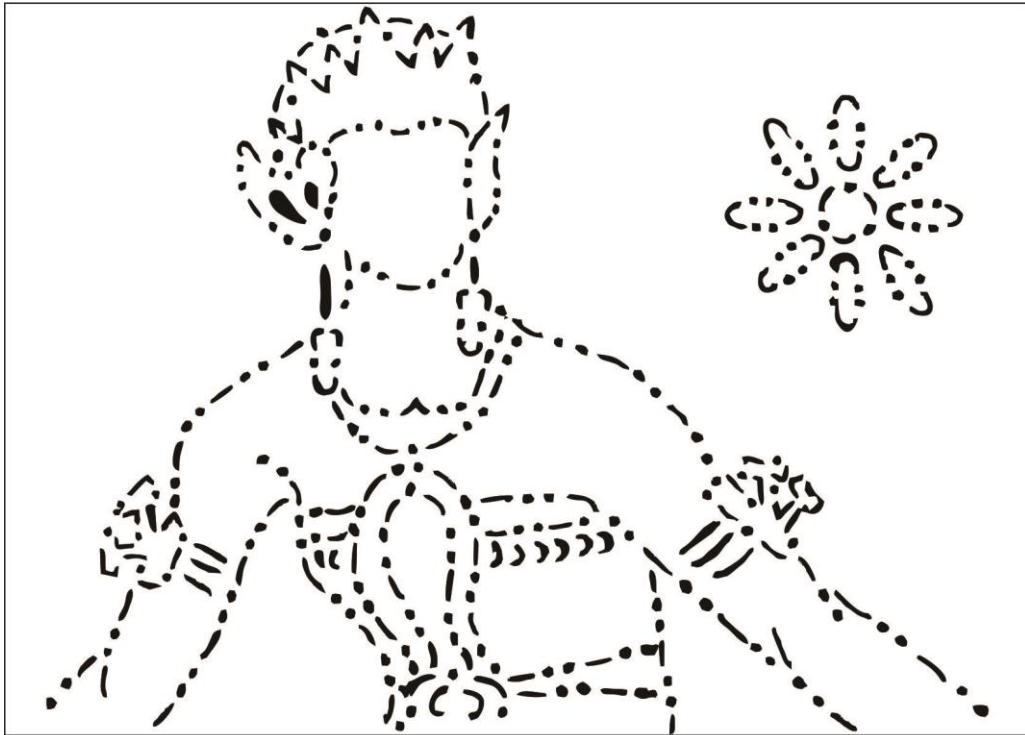
Skala 1 : 5

**Gambar CIX : Gambar Kerja Rak Buku (Ukuran Rak)**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



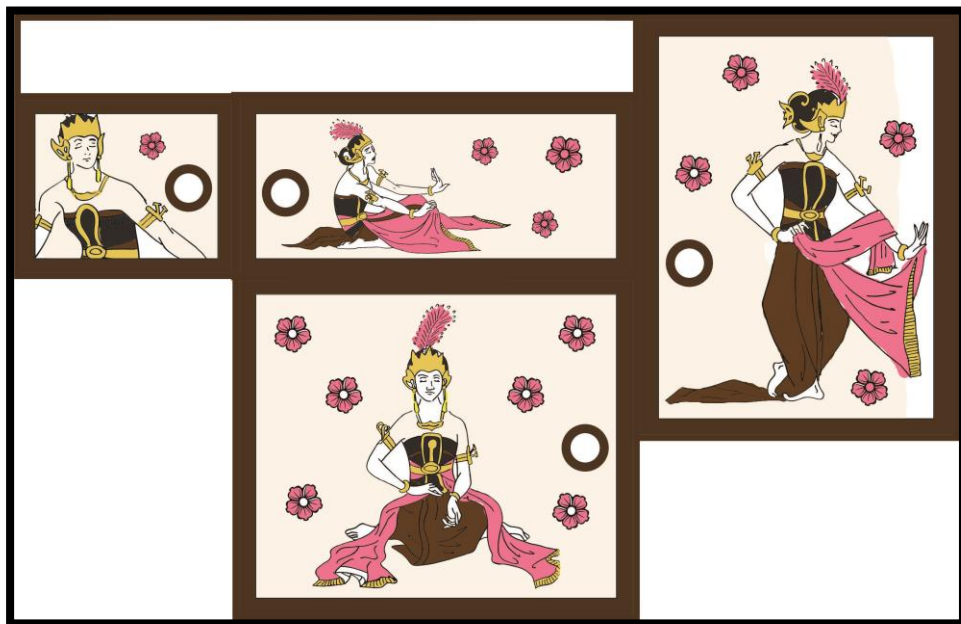
Skala 1 : 2

Gambar CX : **Gambar Kerja Rak Buku (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

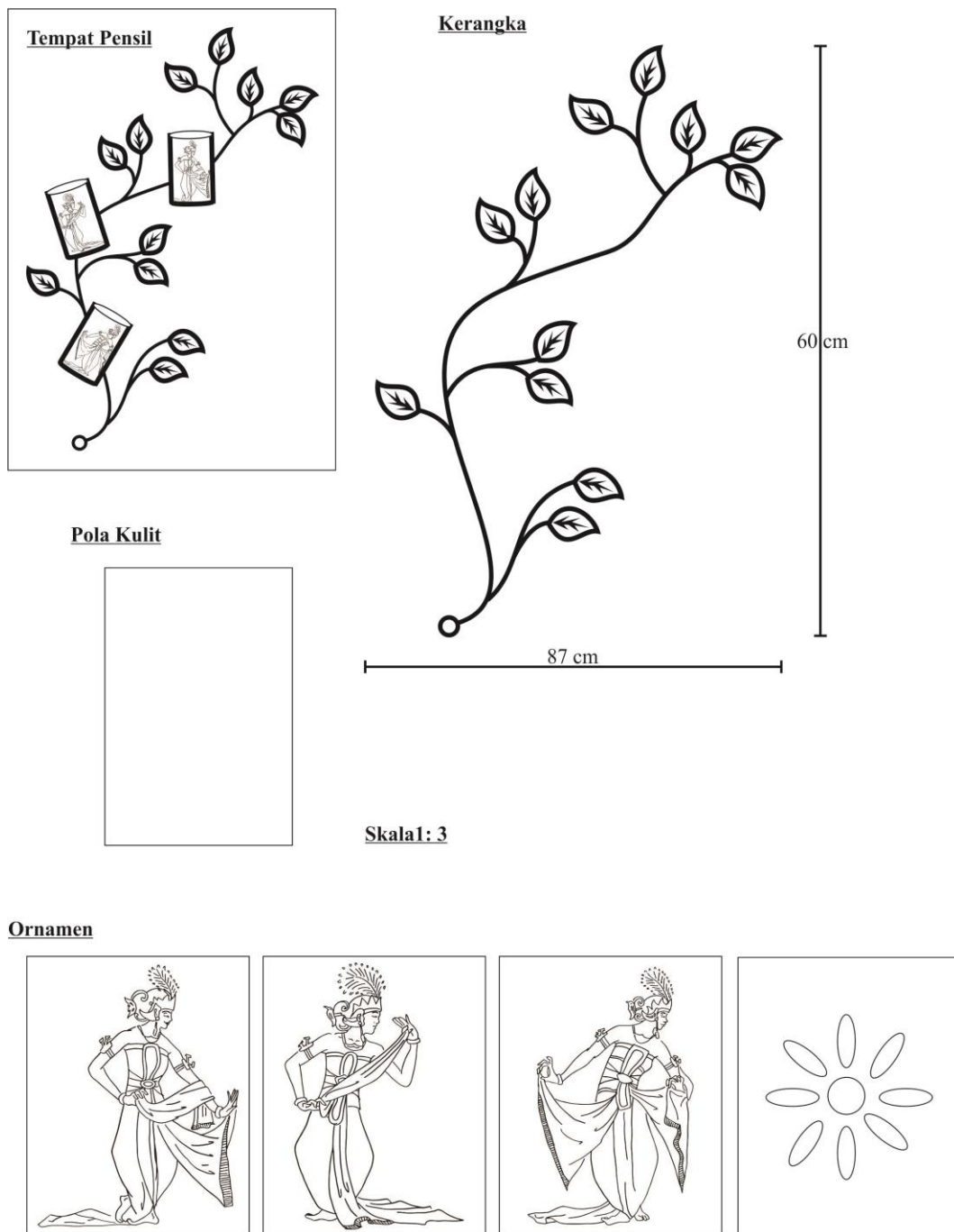


Skala 1 : 1

Gambar CXI : **Gambar Kerja Rak Buku (Poa Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



Gambar CXII : **Penerapan Warna Pada Rak Buku**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar CXIII : Gambar Kerja Tempat Pensil (Ukuran Kerangka dan Pola Kulit)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



Skala 1 : 1

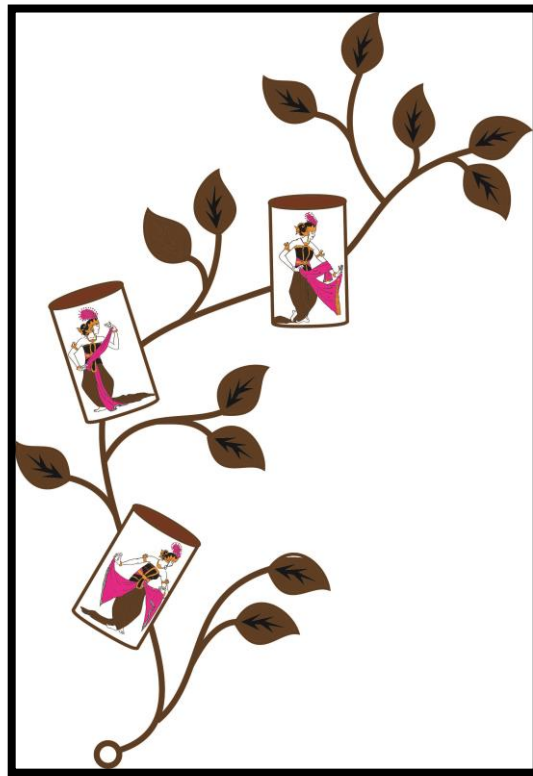
**Gambar CXIV : Gambar Kerja Tempat Pensil (Pola Tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



Skala 1 : 1

**Gambar CXV : Gambar Kerja Tempat Pensil (pola tatahan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)





Gambar CXVI : **Gambar Kerja Tempat Pensil (Pewarnaan)**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

### C. Perwujudan

Menurut Gustami (2007: 333) perwujudan yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Jadi perwujudan bisa dikatakan sebagai cara untuk menjadikan sebuah gagasan menjadi sebuah produk atau karya seni sesuai dengan kehendak.

Dari beberapa desain alternatif, terpilihlah tujuh desain terpilih yaitu lampu berdiri, lampu dinding, lampu duduk, lampu gantung, meja kursi, rak buku, dan tempat pensil. Dari desain terpilih dilanjutkan dengan gambar kerja yang akan

menjadi acuan untuk membuat karya. Dalam proses perwujudan ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

### **1. Persiapan Alat dan Bahan**

Sebelum memulai semua kegiatan mewujudkan karya, terlebih dahulu mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam mengerjakan karya. Pertama-tama menyiapkan gambar langkah kerja masing-masing karya agar dapat meminimalisir kesalahan saat proses pembuatan karya berlangsung. Jika ada pun kesalahan yang terjadi, masih bisa diatasi. Kalau pun dalam pembuatannya ada yang kurang pas atau kurang selaras, masih bisa diperbaiki. Yang penting ada sa acuan agar karya tidak terlalu melenceng jauh dari yang diinginkan.

Setelah gambar langkah kerja telah siap, kemudian menyiapkan barang-barang lainnya seperti kulit, cat dan sendi, alat tatah (pukul, landasan, dan tatah kulit), kuas, pensil, pena, spidol merah dan hitam, gunting, scan, printer, komputer, kertas HVS, kertas kalkir, benang nilon, clear, besi (yang disusun menjadi kerangka sebagai tempat menempelnya kulit sehingga membentuk sesuai keinginan atau sesuai desain.



Gambar CXVIII : **Kulit Kambing**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)



Gambar CXVIII : **Cat dan sendi yang digunakan dalam proses menyungging**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar CXIX : Warna-warna cat yang digunakan untuk menyungging**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar CXX : Alat Tatah Kulit**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)



Gambar CXXI : **Alas Tatah dan Pemukul Kayu**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)



Gambar CXXII : **Kuas dan Spidol**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)



Gambar CXXIII : **Komputer, Alat Scan, dan Printer**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februarii 2015)



Gambar CXXIV : **Tali nilon yang digunakan untuk memasang kulit pada kerangka besi**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)





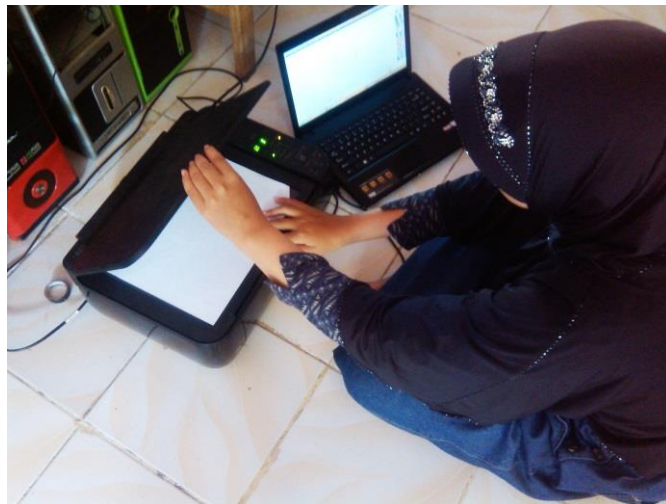
Gambar CXXV : Clear  
(Sumber: Dokumentasi Desi, April 2015)

## 2. Pembuatan Pola Kulit dan Pola Tatahan

Sebelum membuat pola tatahan pada kulit, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat master pola dengan menggunakan HVS yang disusun selembat demi selembat menjadi pola sesungguhnya. Diawali dengan menggambar bentuk-bentuk gerakan pada tarian yang telah dipilih. Kemudian mengotline (memberi garis tepi pada gambar) gambar tersebut dengan menggunakan spidol berukuran kecil. Memberikan garis tepi berwarna hitam dengan menggunakan spidol bertujuan untuk menampakan garis agar lebih jelas dan mempermudah saat mengolahnya didalam komputer.

Setelah itu menekan gambar tersebut dan mulai mengolahnya dengan menggunakan komputer. Pengolahan yang dilakukan didalam komputer untuk membuat ukuran bentuk kulit yang sebenarnya (tanpa diskala). Kemudian

mengolah gambar dengan hanya mengambil garis tepinya saja untuk diletakan pada pola kulit. Seteah itu memasang ornamen-ornamen atau gambar yang telah diolah pada pola kulit sesuai dengan gambar kerja.



**Gambar CXXVI : Proses Menyekekan Gambar Ornamen**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

Setelah itu mencetak pola selembat demi selembat dengan warna kuning cerah (warna kuning cerah tidak terlalu mengganggu warna hitam, sehingga saat membuat pola tatahan dengan pena garis yang dibuat terlihat dengan jelas). Kemudian menggabungkan lembaran-lembaran tersebut dengan menggunakan plester kertas sehingga membuat sebuah pola besar yang utuh.

Setelah menjadi sebuah pola utuh, ornamen pada pola tersebut dibubuhkan pola tatahan sesuai dengan keinginan dengan menggunakan pena. Master pola digunakan sebagai dasar dalam membuat pola-pola yang lainnya, sehingga dapat diperbanyak tanpa mengulangi prosesnya dari awal.





**Gambar CXXVII : Proses Mengeprin Atau Mencetak Pola Kulit dan Pola Ornamen**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

Alat dan bahan yang digunakan saat membuat gambar pola adalah:

- a. Spidol Hitam
- b. Bolpoin
- c. Komputer, Alat Scan, dan Printer



**Gambar CXXVIII : Komputer, Alat Scan, dan Printer**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

d. Kertas kalkir

Kertas kalkir adalah kertas yang tembus pandang, sehingga sangat mudah untuk meniplak pola tatahan. Kertas kalkir ini biasanya diperdagangkan dalam bentuk gulungan dengan lebar urang lebih 90 cm dengan panjang sesuai keinginan. Tetapi tak jarang jika ditemukan kertas kalkir yang berupa lembaran-lembaran yang berukuran A4.

### **3. Pemindahan Pola Pada Bahan**

Setelah selesai membuat pola tatahan, langkah selanjutnya memindahkan pola tatahan dari kertas pola ke kertas kalkir, sehingga diatas kertas kalkir hanya terdapat pola tatahan. Memola adalah sebuah proses pemindahan gambar dari kertas ke benda atau objek lain, seperti kertas kalkir.

Dalam pengerjaannya dilakukan dengan cara menaruh kertas kalkir diatas kertas pola dengan menggunakan pena. Pena digunakan agar gambar pola tatahan terlihat jelas, tidak samar-samar. Kemudian ujung ujung kertas jepit dengan klip sehingga tidak bergeser saat proses pemindahan berlangsung.

Pola tatahan dipindah pada kertas kalkir ditujukan agar kulit yang aan ditatah (dibuat menjadi karya) tidak kotor karena terkena pensil. Karena pensil yang ada dikulit mudah tergesek-gesek sehingga akan membuat kulit tersebut menjadi kotor dan sulit dihilangi. Mungkin masih bisa dihilangkan kotoran karena

terkena gesekan dari pensil, tetapi masih tersisa bekas dari pensilnya. Setelah pola tatahan telah tergambar pada kertas kalkir, kemudian menempelkan kertas kaker pada kulit dan mulai bisa ditatah.



**Gambar CXXIX : Proses Memindah Pola dari Kertas HVS ke Kertas Kalkir**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

#### **4. Penatahan**

Selesai membuat pola tatahan pada kertas kalkir dan menempelkannya pada kulit, langkah selanjutnya adalah menatah. Menatah adalah proses melubangi kulit dengan menggunakan alat tatah kulit. menatah tidak bisa sembarangan, karena ukuran lubang-lubang harus disesuaikan dengan bentuk alat tatahannya. Alat tatah kulit ada yang berbentuk setengah lingkaran, sehingga saat digabungkan dapat menjadi bentuk bulat atau berbentuk bulan sabit. Alat tatah kulit lainnya berbentuk lurus, digunakan untuk menatah bentuk persegi atau persegi panjang.

Dalam proses penatahan membutuhkan kesabaran dan ketepatan dalam membuat lubang. Karena kulit yang dipilih adalah kulit kambing yang tipis, dalam proses menatahnya harus berhati-hati kalau tidak akan merusak kulit bahkan

sobek. Penatahan dimulai dari yang berbentuk bulatan-buatan. Setelah semua bulatan selesai dilanjutkan dengan menatah yang berbentuk persegi panjang agar pola yang berbentuk persegi panjang agar dapat menyesuaikan jika jarak antara tatahan tidak terlalu dekat bahkan menyobek tatahan yang lainnya.



Gambar CXXX : **Proses Menatah Kulit**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses penatahan adalah:

- a. Kulit kambing



Gambar CXXXI : **Kulit Kambing**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

b. Alat tatah kulit



Gambar CXXXII : **Alat Tatah Kulit**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

c. Alas tatah dan pemukul kayu



Gambar CXXXIII : **Alas Tatah dan Pemukul Kayu**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

## 5. Penyunggingan

Menyungging adalah proses membuat terapan warna pada sebuah gambar dengan bahan pewarna dan alat kuas. Menyungging biasanya digunakan untuk mewarnai sebuah wayang kulit. Proses pembuatan warna sungging sangatlah

mudah, hanya dengan menentukan warna pokok yang diinginkan, sebagai contohnya warna merah, kemudian warna pokok atau warna merah tersebut dicampur dengan cat warna putih kurang lebih 2-3 sendok (sendok digunakan untuk menakar banyaknya cat yang dibutuhkan), setelah menjadi warna merah sedikit muda, tambahkan kembali cat putih dengan takaran yang sama, sehingga membentuk warna baru dan begitu seterusnya.



Gambar CXXXIV : **Proses Menyungging**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, April 2015)

Jumlah tingkat sunggingan yang digunakan untuk mewarnai kulit tersebut adalah empat tingkatan. Empat tingkat sunggingan diambil karena jumlah penari pada tari serimpi berjumlah empat. Empat penari tersebut mewakili dari empat arah mata angin (timur, selatan, barat, dan utara) dan juga sebagai perwakilan dari elemen yang ada di bumi, yaitu api, air, tanah, dan udara (Dra. Hartiwi pada wawancara pada 12 Agustus 2015)



Selesai menungging, langkah kemudian adalah membuat bayangan-bayangan pada karya dengan menggunakan *eyeshadow* dengan warna coklat tua dibagian tubuh sipenari yang tidak tertutup pakaian seperti tangan, kaki, leher dan dibagian kelopak mata. Langkah kedua memberi warna hitam untuk mempertegas bagian mata dan garis bibir. Selanjutnya mewarnai bibir dengan warna merah.

Alat dan bahan untuk menyungging adalah:

- a. Kuas, spidol hitam, dan spidol merah



**Gambar CXXXV : Kuas Ukuran 4 dan 12, Spidol Hitam, dan Spidol Merah**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

- b. Tempat cat dan air untuk membersihkan kuas

c. Cat dan sendi



**Gambar CXXXVI : Cat dan sendi yang digunakan dalam proses menyungging**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



**Gambar CXXXVII : Warna-warna cat yang digunakan untuk menyungging**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Maret 2015)



## 6. Pelapisan Kulit Dengan Clear

Proses ini adalah proses terakhir yang dilakukan untuk melapis kulit agar cat yang menempel pada kulit terlindungi agar tidak cepat kotor, tidak mudah mengelupas, dan lebih awet. Proses ini dilakukan dengan menggunakan pilox clear dengan cara disemprotkan ke arah kulit yang telah selesai diwarnai. Pilox clear disemprotkan pada jarak kurang lebih 30 cm. Jika terlalu dekat menyemprotnya akan terlihat tidak rata, begitu juga bila terlalu jauh akan susah meratakan antara yang telah terkena clear dan yang belum terkena pilox clear. Pilox clear yang digunakan yang berwarna bening dan memiliki efek mengkilap.



Gamabr CXXXVIII : **Proses melapisi kulit dengan clear**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Alat dan bahan yang digunakan adalah:

- a. Spidol hitam dan merah



Gamabr CXXXIX : **Spidol Hitam dan Merah**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Februari 2015)

- b. Clear



Gambar CXXX: **Clear**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, April 2015)

## 7. Pembuatan Rangka

Setelah selesai menatah dan menyungging, langkah selanjutnya membuat kerangka untuk mengaitkan kulit agar dapat membentuk sesuai dengan keinginan. Beberapa karya seperti kap lampu, tempat pensil, meja dan kursi kerangka dibentuk dengan bahan besi. Pembuatan erangka dengan cara las. Untuk

menggabungkan kerangka satu dengan kerangka lain sehingga membentuk kerangka sesuai dengan produk yang sedang dibuat.

Untuk produk lampu ada empat bentuk, yaitu lampu berdiri, lampu dinding, lampu duduk, dan lampu gantung. Proses pembuatannya hampir sama yaitu dengan sama-sama di las bagian-bagian kerangka agar tergabung sesuai bentuk. Yang membedakan antara produk satu dengan produk lainnya adalah bentuk dan ukuran produk.

Untuk lampu berdiri sedikit berbeda dengan desain. Digambar desain terdapat kaki lampu yang berbahan kayu berbentuk seperti mangkok, tetapi dipemngerjaannya tidak diberikan kaki tersebut dikarenakan proses pembuatannya yang lama dan bentuk kayu yang diinginkan sulit untuk dicari. Dari segi biaya pun juga cukup tinggi. Kemudian ingin diganti dengan besi, tetapi terlihat karya tersebut terlihat belum selesai dan bentuknya juga kurang proporsi. Karena itu untuk kaki pada lampu ini dihilangkan.

Kerangka untuk rak buku berbeda dengan karya yang lainnya. Untuk karya ini kerangka dibuat dari bahan kayu dengan ketebalan kurang lebih 1 cm. Proses menyatukan antar kayu dengan cara di lem dengan lem kayu kemudian dipaku dengan paku paku yang kecil sehingga kerangka yang dibuat kuat dan tidak mudah rusak.

Setelah semua kerangka selesai, langkah selanjutnya mengecat seluruh bagian kerangka dengan warna coklat. Untuk kerangka besi proses pengecatannya

dilakukan berulang kali agar warna pada besi terlihat rapih dan mengkilap. Sebelum dicat kerangka besi tersebut diampelas agar cat dapat menempel dengan baik.

Sama dengan kerangka besi, kerangka kayu juga dicat dengan warna coklat yang sama, tetapi bagian dalam kerangka diwarnai dengan warna putih yang dimaksudkan agar jika ada kotoran atau hewan yang terdapat didalamnya dapat terlihat dengan jelas dan juga barang-barang yang diletakkan didalamnya terlihat dengan jelas.

Warna coklat dipilih untuk mewarnai kerangka dikarenakan warna coklat warna yang paling aman dan untuk cocok dipasangkan oleh warna kulit yang terlihat putih ke coklat hampir ke warna krem muda. Kulitnya pun terlihat lebih bersih dan menonjol dengan warna coklat tua.

## **8. Perakitan**

Pemasangan kulit untuk karya lampu dan meja kursi dilakukan dengan menentukan lubang-lubang yang digunakan untuk lewatnya tali yang untuk mengikat kulit ke kerangka. Langkah awal dengan menentukan letak kulit pada kerangka. Kemudian atas tengah, bawah tengah, kanan tengah, dan kiri tengah diikat dengan menggunakan tali. Setelah terikat kemudian mengikat semua bagian pinggiran kulit ke dalam kerangka.



Gambar CXXXI : **Proses pemasangan kulit pada kerangka**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Untuk rak buku cara pemasangannya dengan cara pintu bagian rak diletakan mika tebal (sebagai pelindung kulit agar tidak mudah kotor), kulit yang telah disiapkan untuk dipasangan ke rak tersebut, dan triplek. Setelah semua tersusun rapi dan benar (tidak miring atau pun meleset dari tempatnya) ujung-ujung atau pinggir pinggir triplek diguthaker agar terpasang dengan kuat.

Untuk tempat pensil sendiri langkah terakhir yang dilakukan dengan membuat lubang pada kulit, kemudian menempelkan kulit pada finil berwarna coklat bata, kemudian jahit dengan benang. Setelah menempel kulit sintetis di bentuk seperti tabung dan membentuk seperti tempat pensil. Setelah tempat pensil tersebut selesai pasang pada kerangka yang telah disiapkan.

Alat dan bahan yang digunakan adalah:

- a. Kulit yang telah siap pasang
- b. Kerangka besi yang telah siap dipasang

c. Tali nilon



Gamabr CXXXII : **Tali nilon yang digunakan untu memasang kulit pada kerangka besi**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

## 9. Pengerjaan Akhir

Pengerjaan akhir setiap karya berbeda-beda. Untuk semua produk lampu pengerjaan akhirnya dengan mengaitkan rantai pada ujung-ujung rangka. Kemudian membuat sebuah lingkaran yang digunakan untuk tempat menaruh piting agar lampu dapat dipasang. Penggunaan rantai dimaksudkan untuk mengatur tinggi rendahnya ampu sesuai keinginan. Jadi cahaya lampu dapat diatur sedemikian rupa sehingga efek yang dihaikan berbeda-beda. Untuk karya lampu gantung ditambahkan empat bulu sintetis yang menggantung dibawahnya, dimaksudkan untuk memperindah lampu tersebut. Tidak hanya itu saja, empat bulu yng berjumlah empat tersebut mewakili jumlah empat penari pada tari serimpi. Bulu sintetis itu juga melambangkan bahwa diatas kepala penari terdapat pula bulu-bulu sebagai penghias kepala.

Untuk meja dan kursi langkah terakhir yang dilakukan adalah memberi kaki-kaki pada kursi. Karena ukuran lubang pada kaki-kaki tersebut terlalu besar, dililitlah sebuah tali kor dan diberi lem bakar agar kaki-kaki kursi tidak mudah terlepas. Untu mejanya sendiri dipasangi kaca untuk bagian atas kulit agar dapat digunakan sebagai meja sekaligus melapisi kulit agar tidak terkena noda makanan.

Untuk tempat pensil langkah terakhir yang dilakukan adalah melapisi bagian atas tempat pensil dengan veter agar terlihat rapih (menutup vinil bagian atas) dan ketebalan dari vinil itu sendiri tertutup. Cara melapisisnya sangatlah mudah veter dikeluarkan dari wadahnya kemudian oleskan pelan-pelan dibagian atas vinil dengan menggunakan ujung sendok. Selesai mengoles tunggu kering. Setelah kering oles lagi hingga rata. Ulang kegiatan tersebut hingga dua atau tiga kali agar terlapis dengan sempurna.

## BAB IV

### HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Karya

Karya-karya yang telah divisualisasikan berupa kerajinan kulit yang berbentuk barang-barang interior rumah tinggal seperti lampu berdiri, lampu dinding, lampu duduk, lampu gantung, meja kursi, rak buku, dan tempat pensil.. Ornamen yang digunakan adalah gerakan-gerakan yang terdapat pada tari serimpi. Tidak semua gerakan-gerakan pada tarian ini digunakan sebagai ornamen, yang digunakan sebagai ornamen hias diantaranya: *linggih rakit, ngembah, dodok nglanjang, dodok djengkeng ngentjeng, sirig, tawing sampoer, ridong sampoer, tandjak*. Bentuk gerakan-gerakan ini dipilih melalui pertimbangan dari segi kesesuaian dikarya, bentuk gerakannya yang indah, dan dari kerumitan bentuk gerakan saat digambar.

Tidak hanya ornamen itu saja yang digunakan, pembubuhan ornamen penunjang yang berbentuk bunga juga menambah keindahan dari karya tersebut. Bunga dengan delapan kelopak dan satu lingkaran yang terletak ditengah bunga yang keseluruhan jumlahnya ada sembilan. Jumlah ini dimaksudkan seperti jumlah pada tari bedaya yang mengartikan ada 9 lubang yang ada di tubuh manusia yang harus dijaga dari sebuah keburukan yang ada didunia. Warna yang digunakan didominasi dengan warna merah muda karena warna ini identik dengan warna perempuan, dimana pun kita melihat warna merah muda selalu dikenakan

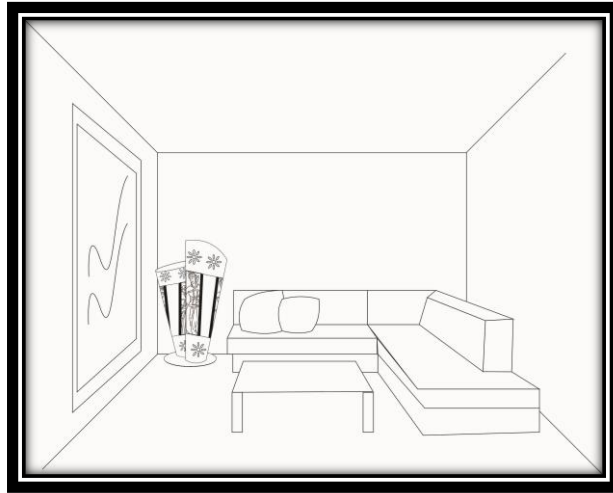


oleh perempuan dan rata-rata pakaian wanita didominasi dengan warna merah muda.

Karya yang telah divisualisasikan yang pertama adalah karya lampu berdiri yang diletakan di pojok ruangan atau lebih tepatnya diantara kursi duduk di ruang tamu. Ruangan yang cocok digunakan untuk karya ini memiliki ukuran 3,20 m x 2,50. Lampu berdiri ini menggunakan bahan kulit perkamen, kayu sebagai alasnya, dan kerangka dari besi. Bentuknya yang meramping kebawah dan melebar ke atas mengingatkan kita bahwa masih ada yang lebih besar lagi dari pada kita. Ornamen yang digunakan memiliki arti bahwa kita harus memerangi kejahatan dan menegakan kebaikan. Pelatakan lampu dibawah dimaksudkan agar cahaya lampu dapat menyebar keatas dengan baik, dan diantara sela-sela kerangka tidak diberi kulit dikarenakan agar cahaya dapat keluar dengan baik.

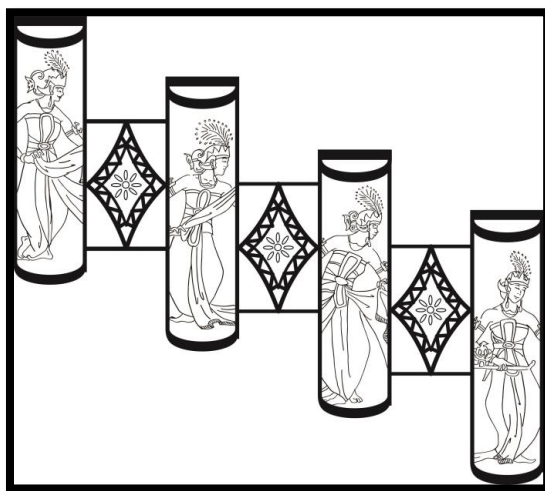


Gambar CXXXIII : **Sket Lampu Berdiri 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

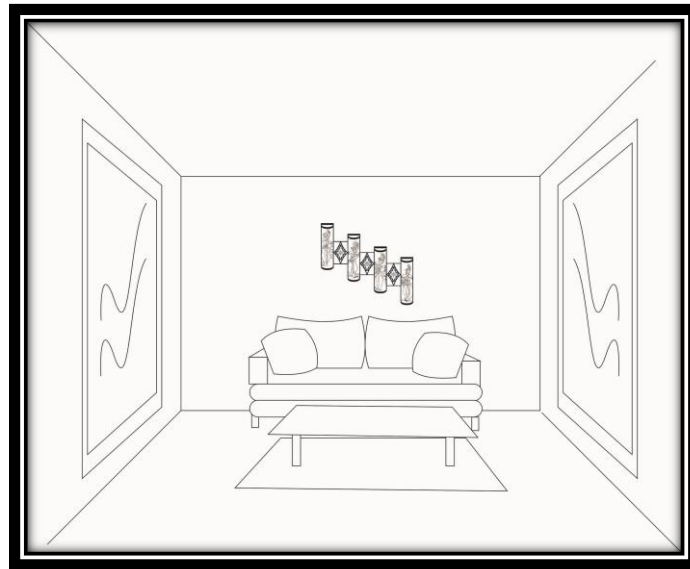


**Gamabr CXXXIV : Penempatan Lampu Berdiri Pada Ruang Tamu**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Untuk karya yang kedua adalah lampu dinding. Lampu dinding diletakan menempel pada dinding. Karya ini cocok jika ditaruh diatas sofa sebagai penghias dinding atau di kamar tidur diatas tempat tidur. Cahanya yang tidak terlalu terang membuat lampu ini lebih cocok di letakan dikamar tidur sebagai lampu tidur.



**Gambar CXXXV : Sket lampu Dinding 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

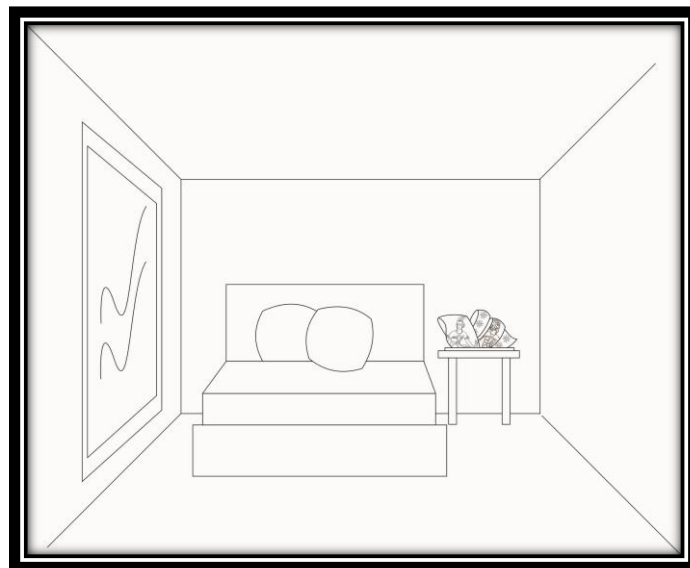


**Gambar CXXXVI : Penempatan Lampu Dinding Pada Ruang Tamu**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Karya yang selanjutnya adalah lampu duduk. Lampu duduk ini cocok diletakan di kamar tidur yang diletakan di meja dekat kasur. Cahaya yang keluar tidak terlalu terang atau redup dikarenakan cahanya hanya keluar dari samping-samping saja dan ditengahnya tertutup kulit sehingga cahaya yang keluar tidak terlalu terang sehingga cocok sekali jika diletakan di kamar tidur. Atau kalau tidak dapat diletakan di meja ruang tamu yang digunakan untuk meletakan foto-foto atau hiasan-hiasan meja. Cahayanya yang tidak terlalu terang cocok digunakan saat ruang tamu tidak digunakan. Bentuk dari lampu ini menyerupai seperti keyong membuat lampu ini juga cocok untuk menghias ruangan.



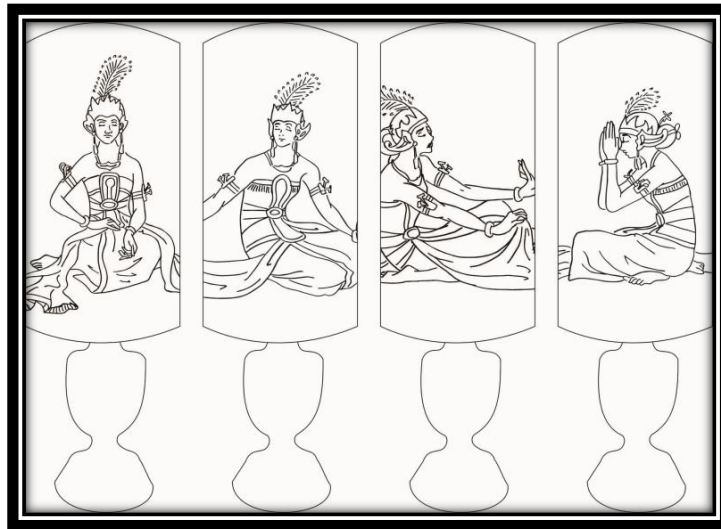
**Gambar CXXXVII : Sket Terpilih Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



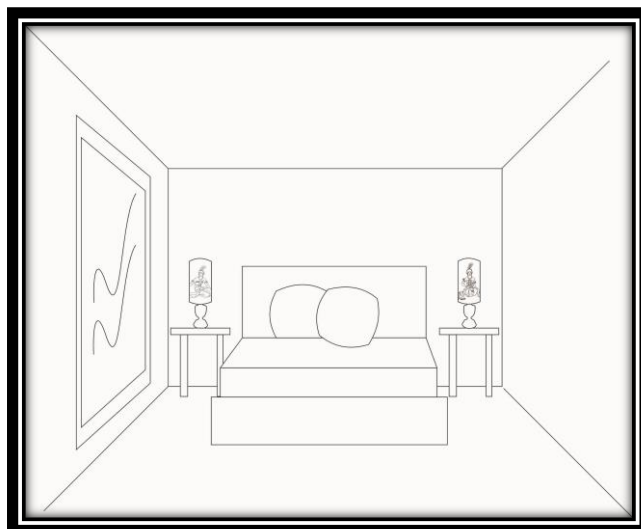
**Gamabr CXXXVIII : Penempatan Lampu Duduk Pada Kamar Tidur**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Model lampu duduk yang digunakan pada kamar tidak hanya berbentuk seperti keong, tetapi dapat juga lampu duduk yang lebih tinggi dengan tinggi 65 cm x 23 cm. Karya ini cocok sekali diletakan di samping-samping kasur karena

nala lampunya yang tidak terlalu terang dan lebih mudah diangkau saat kita nngg menyalakan lampunya. Produk ini dibuat dari bahan kulit, kerangka yang terbuat dari besi atau kawat, dan kaki lampu yang menggunakan bahan kayu dengan dibentuk sesuai dengan desain. Pembentukan kaki pada lampu ini menggunakan tehnik bubut.



Gambar CXXXIX : Sket Lampu Duduk 5  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gamabr CXL : Penempatan Lampu Duduk V Pada Kamar Tidur**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

Ruang makan biasanya menggunakan lampu yang tidak terlalu terang, karena telah mendapat cahaya dari ruang dapur, sehingga membutuhkan kap lampu yang dapat memusatkan cahaya lampu ketengah atau sebagian tempat makan. Karya lampu gantung ini cocok sekali diletakan di atas meja makan. Karena bentuknya yang kecil diatas dan melebar kebawah, kanan kirinya yang tertutup oleh kulit perkamen membuat cahaya lampu akan membias ke bawah dengan baik. Sehingga cahayanya terpusat pada tengah atau pada meja makan.

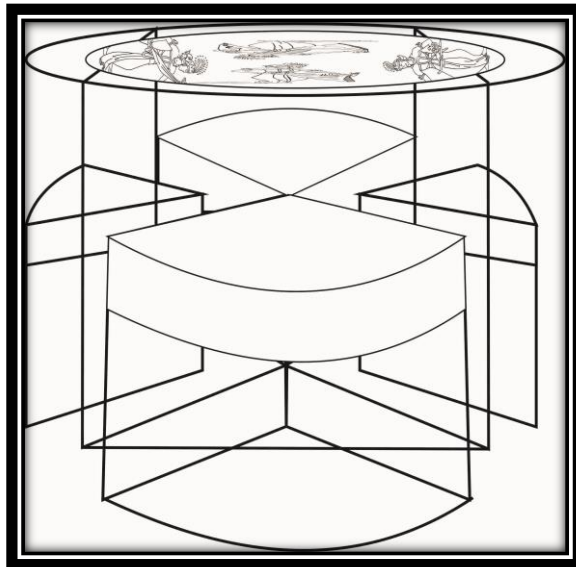


**Gambar CXLI : Sket Lampu Gantung 1**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya selanjutnya adalah satu set meja kursi. Karya ini memiliki bentuk meja lingkaran dengan kursi-kursi yang dapat dimasukan ke bawah meja. Sehingga karya ini dapat diletakan ditengah-tengah ruangan dan tidak

mengganggu aktifitas manusia. Ruang yang dapat menggunakan karya ini kurang lebih berukuran 2,90 m x 2,50 m. Sesuai dengan kebijakan pemerintah bahwa dua anak cukup maka dapat disimpulkan bahwa dalam satu keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan dua anak, jika dijumlah dalam satu keluarga terdiri dari empat orang, sehingga kursi yang dibuat juga berjumlah empat.



Gambar CXLII : **Sket Meja Kursi 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

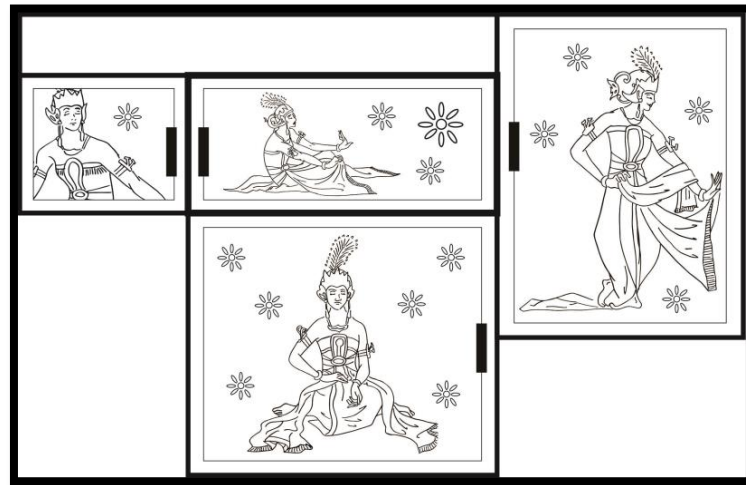


**Gamabr CXLIII : Penempatan Lampu Gantung dan Meja Kursi Pada Ruang Makan**

(Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

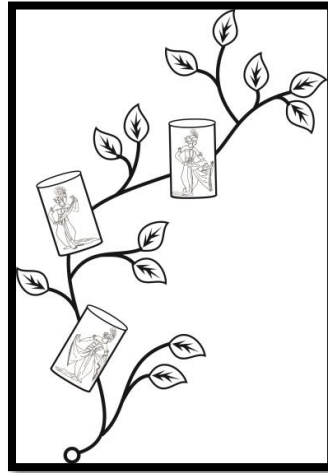
Karya ke enam adalah rak buku. Rak buku terdiri dari 4 lemari yang memiliki ukuran berbeda-beda. Untuk rak yang paling kecil dapat digunakan untuk buku-buku yang berukuran kecil (Ukuran buku kurang dari 20 cm x 16 cm ). Kemudian untuk ra yang lainnya dapat digunakan untuk buku-buku yang berukuran lebih kecil dari ukuran rak tersebut. Rak ini diletakan menempel pada dinding dekat dengan meja belajar, sehingga mudah untuk mengambil buku yang dibutuhkan. Bagian atas rak terdapat ruang ecil dengan ukuran 50 cm x 9 cm digunakan untuk meletakan buku-buku yang memiliki panjang lebih dari rak, seperti buku gambar A3. Bagian paing atas rak dapat digunakan untuk meletakan barang-barang hias seperti foto, bonekah kecil, mainan bahkan tanaman kecil yang digunakan sebagai hiasan.





**Gambar CXLIV : Sket Rak Buku 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya terakhir adalah tempat penSil yang digunakan sebagai tempat penyimpanan perkakas, seperti pensil, spidol, bolpoin atau alat tuli, penggaris dengan ukuran maximal 30 cm dan lain sebagainya. karya ini diletakan didekat meja belajar yang dimana meja belajar tersebut letaknya menempel pada dinding. Tempat pensil ini juga dapat dicopot dari tempatnya sehingga saat ingin digunakan dapat dicopot dan diletakan didekat kita dan jika telah selesai dapat dikembalikan kembali. Karya ini mengunggulkan kerapihan, dan menghindari terjatuh dari meja saat tempat penil tidak digunakan.



**Gambar CXLV : Sket Terpilih Tempat Pensil 1**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)



**Gamabr CXLVI : Penempatan Rak Buku dan Tempat Pensil Pada Ruang Kerja**  
 (Sumber: Dokumentasi Desi, Mei 2015)

## **B. Pembahasan**

Macam karya kerajinan kulit yang diaplikasikan pada tujuh produk yang berbentuk kap lampu yang digantung, ditempel pada dinding, ditaruh di meja, dan diletakan dibawah atau dilantai. Kemudian berbentuk meja kursi, tempat pensil, dan rak buku. Ukuran karya pun berbeda beda, ada yang tinggi 50 cm, sampai lebar 100 cm. Ornamen yang digunakan pada karya ini memiliki satu tema tetapi memiliki banyak bentuk yang berbeda, yaitu ornamen yang berbentuk gerakan para penari serimpi dan dihiasi dengan bunga-bunga yang memiliki 8 kelopak dan satu lingkaran untuk tengahan bunga. Semua karya ini memiliki fungsi utama sebagai benda pakai sekaligus sebagai benda hias.

Bahan utama yang digunakan pada semua karya adalah kulit kambing mentah. Kulit kambing yang berwarna putih tulang menjadi salah satu faktor dipilihnya bahan ini untuk pembuatan karya. Selain itu ketebalannya yang tidak terlalu tebal atau tipis juga menjadi faktor pemilihan karya sehingga mudah dalam proses menatahnya.

Teknik yang digunakan pada karya ini adalah tatah sungging, dimana menatah merupakan proses melubangi kulit dengan alat tatah kulit. Sedangkan menyungging adalah proses mewarnai kulit dengan membuat terapan warna, dari warna gelap kewarna terang atau sebaliknya dengan menggunakan alat kuas. Hal yang membedakan karya kulit ini dengan karya kulit yang lainnya adalah pengaplikasian kulit pada benda-benda interior, seperti kap lampu, meja kursi, tempat pensil, dan rak buku dan ornamennya yang menggunakan gambar-gerakan seorang penari bukan gambar tokoh pewayangan.

Berikut ini adalah pembahasan mengenai karya-karya yang telah direalisasikan dari sebuah desain menjadi bentuk yang sebenarnya secara satu-persatu. Adapun karya-karya sebagai berikut:

### 1. Lampu Berdiri 4



Gambar CLVII : **Lampu Berdiri 4**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya di atas memiliki ukuran: tinggi kurang lebih 100 cm dan lebar 54 cm. Alasnya menggunakan kayu dengan diameter 40 cm. Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik las (untuk membuat kerangkanya) dan teknik tatah sunging (digunakan pada pengolahan kulit). Langkah terakhir adalah finishing dengan menggunakan pilok clear agar kulit terlindungi dan tampak mengkilap. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Karya ini memiliki fungsi sebagai barang interior yang berguna sebagai penerang ruangan. Tidak hanya itu saja, karya ini juga berfungsi sebagai penghias ruang, terutama pada ruang tamu. Karya ini cocok diletakan pada ruang tamu.

b. Aspek Estetika

Dilihat dari bentuknya yang melebar ke atas, mengecil di bawah dan besar menjadikan karya ini cukup unik dan memiliki kesan modern. Selain itu ornamen yang dipilih adalah gerakan seorang penari tari serimpi. Sebuah tarian milik Kraton yang menceritakan pertentangan antara buruk dan baik, benar dan salah. Sehingga tarian ini akan selalu mengingatkan kepada kita akan arti kehidupan bahwa sesuatu yang baik akan diikuti dengan sesuatu yang buruk. Kemudian pemberian tambahan ornamen berupa bunga dikarenakan kecantikan seorang wanita bak bunga yang sedang mekar yang sangat cantik nan elok. Warna yang dipilih juga lebih dominan berwarna merah muda karena warna merah muda identik dengan warna perempuan.

c. Aspek Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan dalam memvisualisasikan karya ini adalah kulit mentah dari hewan kambing. Pemilihan kulit kambing sebagai bahan utama dikarenakan kulit kambing memiliki warna putih tulang sehingga bila dicat dengan warna apapun (mau warna gelap maupun warna terang), warna akan tetap terlihat bagus dan tidak perlu dilindas dengan warna putih agar warna menjadi lebih cerah. Tidak hanya itu saja ketebalan dari kulit kambing ini tidak terlalu mempersulit untuk melakukan proses menatahnya, sehingga tidak mudah lelah

saat menatahnya. Bahan lain yang digunakan adalah besi dengan diameter kurang lebih 0,5 cm sampai 1 cm, dan cat pewarna. Kemudian alas lampu yang menggunakan kayu dengan diameter 40 cm. Alat-alat yang digunakan adalah kuas, sepidol merah dan hitam, dan alat tatah kulit.

#### d. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan untuk membuat karya ini adalah teknik las untuk membuat kerangka dari lampu dan tatah untuk melubangi kulit. kemudian teknik pewarnaan menggunakan teknik menyungging atau sunggingan dengan cara membuat tangga warna dari warna utama ke warna terang. Untuk menyatukan besi-besi yang digunakan dalam pembentukan kerangka menggunakan teknik las dan untuk alasnya yang dibuat dari kayu menggunakan teknik bubut.

## 2. Lampu Dinding 5



Gambar CXLVIII : **lampu Dinding 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya ini berbentuk lampu yang dipasang pada dinding yang memiliki tinggi 158 cm dan lebar 64,5 cm. Ornamen yang digunakan adalah gerakan pada seorang penari tari serimpi. Gerakan yang dipilih bernama *Sirig*, *Tawing Sampoer*, *Ridong sampoer*, dan *tandjak*. Karya ini cocok dipasang pada kamar tidur, ruang keluarga, atau ruang tamu. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Karya ini berfungsi sebagai penerang ruangan. Fungsi lainnya digunakan sebagai aspek hias dalam suatu ruangan.

b. Aspek Estetika

Dilihat dari bentuknya yang berbentuk setengah tabung dan tersusun bertingkat ini menjadikan karya ini lebih terlihat minimalis, cukup dengan ditempelkan pada dinding telah dapat digunakan sebagai penerang ruangan. Ornamen yang dipilih pun juga tidak kalah cantiknya sebagai unsur penghias pada ruangan, seperti sebuah lukisan yang digunakan sebagai lampu.

c. Aspek Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Bahan selanjutnya yang digunakan adalah besi dengan diameter kurang lebih 0,5 cm untuk membentuk kerangka. Alat yang digunakan adalah alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

d. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan sama dengan karya sebelumnya, yaitu teknik las dalam pembuatan kerangka dan teknik tatah sungging yang digunakan dalam proses melubangi kulit perkamen

**3. Lampu Duduk 2**



Gambar CXLIX : **Lampu Duduk 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Janurai 2015)

Karya ini memiliki ukuran panjang kurang lebih 50 cm, lebar 20 cm, dan tinggi 26 cm. Karya ini baik digunakan pada ruang tamu yang diletakkan di atas meja dan disandingkan dengan foto-foto keluarga, karena pada ruang tamu biasanya diletakan barang barang penghias ruangan yang dapat dilihat oleh orang yang sedang bertamu. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi



Fungsi dari karya ini selain sebagai penerang ruangan, juga berfungsi sebagai penghias ruangan.

#### b. Aspek Estetika

Dari ornamen yang berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk mengias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuknya yang seperti keong ini menambah keunikan dan keindahan dari karya ini yang berupa lampu duduk.

#### c. Aspek Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Bahan lain yang digunakan adalah kawat yang digunakan untuk melengkungkan kulit dan kyu sebagai alas lampu. Alat yang digunakan adalah alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

#### d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini sedikit berbeda dengan karya yang lain tetapi dalam pengolahan kulit teknik yang digunakan sama yaitu teknik tatah sungging. Teknik yang digunakan untuk membentuk karya ini sangatlah mudah dengan cara menggulungkan kulit dan disusun sesuai keinginan kemudian ditempelkan pada dudukan yang telah disiapkan.

### **4. Lampu Duduk 5**



Gambar CL : **Lampu Duduk 5**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Janurai 2015)

Karya ini memiliki ukuran panjang kurang lebih 65 cm dan lebar 23 cm. Karya ini baik digunakan pada kamar tidur yang diletakkan di atas meja kecil yang berada disamping-samping kasur agar lebih mudah menjangkaunya saat ingin lampu dinyalakan atau dimatikan. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Fungsi dari karya ini selain sebagai penerang ruangan, juga berfungsi sebagai penghias ruangan dan sebagai barang hias pada ruang tidur.

b. Aspek Estetika

Dari ornamen yang berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk mengias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan

pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuk kakinya yang menggunakan kayu dan dibentuk dengan tehnik bubut menambah keindahan lampu ini.

c. Aspek Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Alat yang digunakan adalah alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam. Kemudian untuk membuat kap lampu menggunakan kawat yang paling tebal dan untuk bagian kakian lampu menggunakan kayu yang dibentuk dengan tehnik bubut.

d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini dalam pengolahan kulitnya sama, yaitu menggunakan tehnik tatah sungging. Untuk pembuatan kap lampunya menggunakan tehnik las dalam menyambungkan antara ujung-ujung kawat sehingga dapat membentuk sesuai dengan keinginan. Untuk kakiannya yang terbuat dari kayu menggunakan tehnik bubut.

## 5. Lampu Gantung 1



Gambar CLI : **Lampu Gantung 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya yang berbentuk kap lampu gantung ini memiliki ukuran tinggi 61 cm dan lebar 26 cm. Karya ini berornamenkan gerakan seorang penari serimpi yang bernama *Tandjak* dan *Tawing Sampoer*. Karya ini cocok sekali digunakan di ruang makan tepat di atas meja makan. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

### a. Aspek Fungsi

Fungsi dari karya ini adalah sebagai penerangan ruangan, tidak hanya itu saja fungsi dari karya ini adalah hiasan suatu ruangan.

### b. Aspek Estetika

Dari ornamen yang berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda

yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk mengias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuknya yang mengecil ke atas dan melebar ke bawah membuat karya ini terkesan modern dan unik.

c. Aspek Bahan dan Alat

Seperti karya karya yang lainnya bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Untuk pembentukan kerangka menggunakan besi dengan diameter 0,5 cm. Alat yang digunakan adalah alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini sama dengan teknik pada karya-karya yang lainnya. Dalam pengolahan kulit teknik yang digunakan yaitu teknik tatah sungging. Teknik yang digunakan dalam pembuatan kerangkanya menggunakan teknik las.

## 6. Meja Kursi 2



Gambar CLII : **Meja Kursi 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya yang satu ini berbentuk meja kursi yang memiliki ukuran tinggi 65 cm dan lebar 100 cm. Karya ini berornamenkan sama dengan karya yang lain. Jika karya yang lain hanya ada satu atau dua gambar ornamen, dikarya yang ini dibubuhkan semua ornamen yang telah dipilih. Karya ini cocok sekali digunakan di ruang makan sebagai meja makan tanpa harus khawatir kulitnya terkotori karena di atas kulit terdapat kaca untuk melindungi kulit, dapat juga ditaruh di teras depan rumah untuk menjamu para sahabat atau tamu yang datang. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

### a. Aspek Fungsi

Fungsi dari karya ini adalah sebagai tempat berkumpul bersama teman atau sodara untuk berbincang-bincang. Selain itu juga bisa digunakan sebagai tempat menjamu para tamu yang datang ke rumah.

#### b. Aspek Estetika

Dari ornamen yang berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk menghias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuknya yang berbentuk meja kursi ini tambah menarik perhatian banyak orang.

#### c. Aspek Bahan dan Alat

Seperti karya-karya yang lainnya bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Bahan lainnya adalah besi dengan diameter 1 cm untuk membuat kerangka meja dan kursi serta cat untuk mewarnai sebagian kulit agar lebih tampak menarik. Alat yang digunakan sama dengan karya yang lainnya yaitu alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

#### d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini sama dengan teknik pada karya-karya yang lainnya. Dalam pengolahan kulit teknik yang digunakan yaitu teknik tatah sungging, sedangkan teknik yang digunakan dalam pembuatan kerangkanya menggunakan teknik las.

## 7. Rak Buku 2



Gambar CLIII : **Rak Buku 2**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya yang satu ini berbentuk rak buku yang memiliki ukuran tinggi 50 cm dan lebar 75 cm. Karya ini berornamenkan sama dengan karya yang lain. Karya ini terinspirasi dari sebuah lukisan yang hanya memiliki aspek penghias pada dinding rumah. Kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah rak buku. Jadilah karya itu seperti sebuah lukisan tetapi memiliki fungsi lain yaitu sebagai rak buku. Karya ini cocok sekali digunakan di ruang tamu, ruang keluarga, maupun di kamar tidur. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

### a. Aspek Fungsi

Fungsi dari karya ini adalah selain sebagai hiasan dinding, karya ini juga berfungsi sebagai rak buku, tempat meletakkan buku-buku yang dibaca.



#### b. Aspek Estetika

Sama dengan keterangan karya-karya yang lainnya, ornamen yang digunakan berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk menghias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuknya yang multifungsi juga membuat karya ini lebih bermanfaat karena memiliki daya guna.

#### c. Aspek Bahan dan Alat

Seperti karya-karya yang lainnya bahan yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Bahan lainnya adalah kayu dengan ketebalan kurang lebih 1 cm yang digunakan untuk membuat bentuk dari rak tersebut. Alat yang digunakan sama dengan karya yang lainnya yaitu alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

#### d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini sama dengan teknik pada karya-karya yang lainnya. Dalam pengolahan kulit, teknik yang digunakan yaitu teknik tatah sungging, tetapi dalam pembuatan rak cukup dengan cara menyambungkan bagian-bagian kayu dengan menggunakan paku.

## 8. Tempat Pensil 1



Gambar CLIV : **Tempat Pensil 1**  
(Sumber: Dokumentasi Desi, Januari 2015)

Karya yang satu ini berbentuk seperti rambatan sebuah batang dengan beberapa daunnya yang difungsikan sebagai tempat untuk menggantungkan tempat pensil. Karya ini memiliki ukuran tinggi 60 cm dan lebar 87 cm. Karya ini berornamenkan sama dengan karya yang lain. Karya ini cocok sekali digunakan di kamar tidur atau ruang kerja sebagai tempat perkakas seperti pensil gunting, alat tulis, dan lain sebagainya. Beberapa aspek keunggulan dari karya ini adalah sebagai berikut:

### a. Aspek Fungsi

Fungsi dari karya ini adalah sebagai tempat perkakas seperti alat tulis, gunting, penggaris, dan lain sebagainya.

#### b. Aspek Estetika

Dari ornamen yang berupa gerakan seorang penari yang lemah gemulai dan bunga yang mewakili keindahan seorang wanita serta warna merah muda yang identik dengan seorang anak perempuan yang digunakan untuk menghias kulit tersebut telah membuat karya ini lebih menarik dan menambah keindahan pada karya ini. Tidak hanya itu saja bentuknya yang tidak terlalu memakan tempat tetapi dapat digunakan sebagai tempat menaruh alat tulis menjadikan karya ini terlihat sederhana dan menarik untuk dijadikan hiasan dinding.

#### c. Aspek Bahan dan Alat

Seperti karya-karya yang lainnya bahan utama yang digunakan adalah kulit mentah dari hewan kambing yang berwarna putih tulang dan memiliki ketebalan yang tipis, sehingga lebih mudah dalam proses penatahan. Bahan pendukungnya adalah besi dengan diameter 0,5 cm untuk membuat kerangkanya dan cat untuk mewarnai sebagian kulit agar lebih tampak menarik. Alat yang digunakan sama dengan karya yang lainnya yaitu alat tatah kulit, kuas, dan spidol merah dan hitam.

#### d. Aspek Teknik

Teknik untuk karya ini sama dengan teknik pada karya-karya yang lainnya. Dalam pengolahan kulit teknik yang digunakan yaitu teknik tatah sungging, sedangkan teknik yang digunakan dalam pembuatan kerangkanya menggunakan teknik las.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dalam proses penciptaan produk kriya kulit selalu melalui tiga thapan, yaitu mengeksplorasi bentuk-bentuk pada gerakan tari Serimpi, merencanakan produk dari desain alternatif hingga pembuatan gama kerja, dan mewujudkan karya. Bentuk gerakan yang diambil ada delapan bentuk gerakan diantaranya *linggih rakit*, *ngembah*, *dodok nglanjang*, *dodok djengkeng ngentjeng*, *sirig*, *tawing sampoer*, *ridong sampoer*, dan *tandjak*. Bentuk ini dipilih karena keindahan bentuk tarian yang ditampilkan. Karya yang selesai dibuat sebagai berikut 1. lampu berdiri, 2. lampu dinding, 3. lampu duduk, 4. lampu gantung, 5. meja kursi, 6. rak buku, dan 7. tempat pensil. Prduk yang diciptakan selain digunakan sebagai barang penghias ruangan, juga digunakan sebagai barang-barang interior ruangan yang memiliki fungsi sesuai dengan bentuk yang telah divisualisasikan.

#### B. Saran

Dengan terselesaikannya semua proses dan tahapan sampai dengan TAKS ini, penulis mencoba memberikan saran yang mungkin akan berguna, diantaranya:

## 1. Akademik

Lingkungan akademik ini adalah sebuah tempat atau wadah para mahasiswa untuk menuangkan ide-ide mereka secara ilmiah ke dalam seni kerajinan. Jadikanlah ini sebagai sumber referensi akademik untuk mengembangkan ide-ide yang telah ada menjadi ide yang lebih unik dan menarik lagi dalam bidang kerajinan kulit dan juga sebagai penambahan ilmu dalam bidang seni kerajinan.

## 2. Masyarakat pengrajin

Lebih mengembangkan kembali semua kerajinan kulit menjadi barang-barang yang tidak hanya difungsikan sebagai benda hias saja, tetapi dapat difungsikan sebagai barang guna yang sangat unik dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur kerajinan kulit yang telah lama sekali berkembang pada dunia. Sehingga lebih banyak lagi orang-orang yang tertarik dengan kerajinan kulit terutama berbakahan kulit mentah atau kulit perkamen, sehingga pelestarian kerajinan kulit ini dapat terjaga dengan baik. Maka disinilah para pengrajin harus menggali lebih dalam lagi ide-ide dan kreasikan ke dalam sebuah penciptaan karya seni kerajinan kulit. selain itu dalam merealisasikan atau mengembangkan ide harus diimbangi dengan konsep yang matang dan pengetahuan yang cukup luas, seperti tehknik yang digunakan, cara yang digunakan, dan lain sebagainya. Hal tersebut penting sekali untuk mengantisipasi hambatan-hambatan dalam prose berkreasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J. S. Dan Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Ching, Francis D. K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga
- Endarmoko, Eko. 2008. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gustami,SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Irawan, Bambang. Tamara, Pricilla. 2013. *Dasar-Dasar Desain Untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri Dan Desain Komunikasi Visual*. Depok: Griya Kreasi (Penerbit Swadaya Group).
- Krebs, Jan. 2010. *Basics Desain dan Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Kussudiardo, Bagong. 1981. *Tentang Wayang*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Papenhuzen, Clara Brakel. 1991. *Seni Tari Jawa: tradisi Surakarta dan peristilahannya*. Jakarta: ILDEP-RUL.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sachari, Agus. Sunarya, Yan Yan. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB Bandung.
- Schoevers, B Van Helsdingen. 1925. *Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soedarsono, R. B., Th. Suharti, L. M. Jiyu Wijayanti. 2000. *Misteri Serimpi*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia dan Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Suharti, Theresia. 2015. *Bedhaya Semang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat Reaktualisasi Sebuah Tar Pusaka*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sukir. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Sunarto. 2008. *Seni Tatah Sungging Kulit*. Yogyakarta: Prasista.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSIRUPA: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: Dictirt Lab dan Djagad Art House.
- Suyono. 2007. *Prinsip-Prinsip Desain*. Jakarta: Kaki Langit Kencono.

## **DAFTAR NARASUMBER**

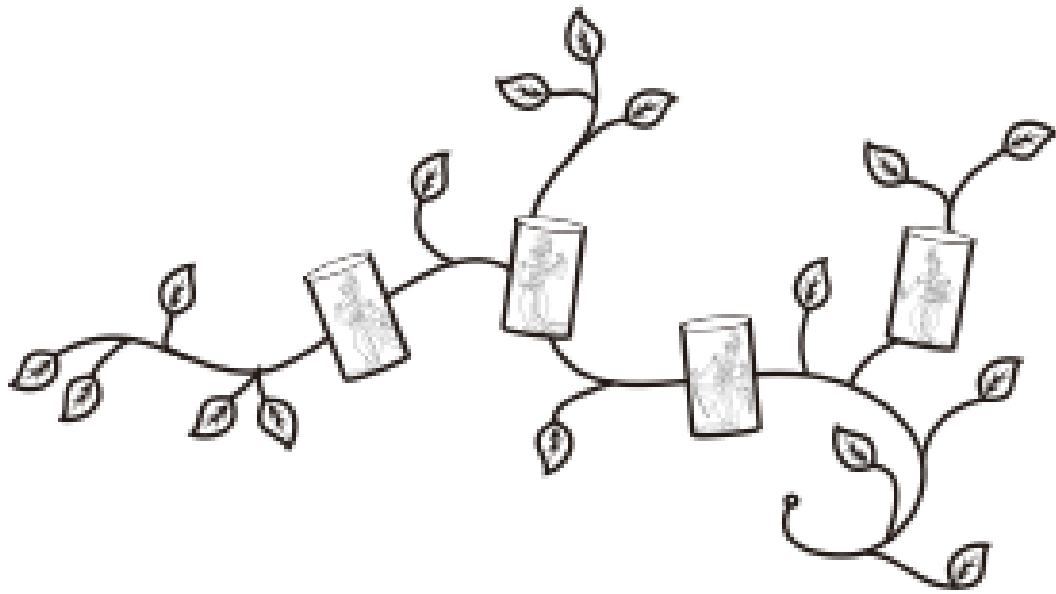
Drs. Supriyadi Hasto Nugroho, M. Sn. Dosen FBS UNY(Jabatan Asisten Ahli),  
Perum Mlati Permai B-28 Mlatidukuh Sendangadi Melati Sleman.  
Dra. Hartiwi, Dosen FBS UNY (Jabatan Asisten Ahli), Perum Griya Purwa Asri  
C 232 Rt 11 Rw 04 Purwomartani Kalasan Yogyakarta.

# LAMPIRAN



## Lampiran I

### Sket Alternatif



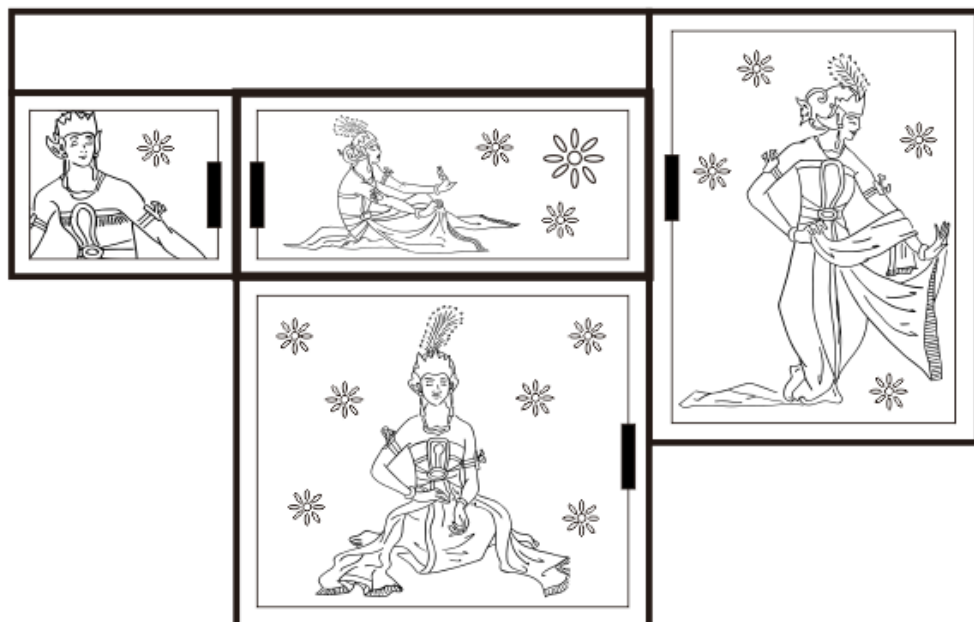
Sket Alternatif Tempat Pensil 1



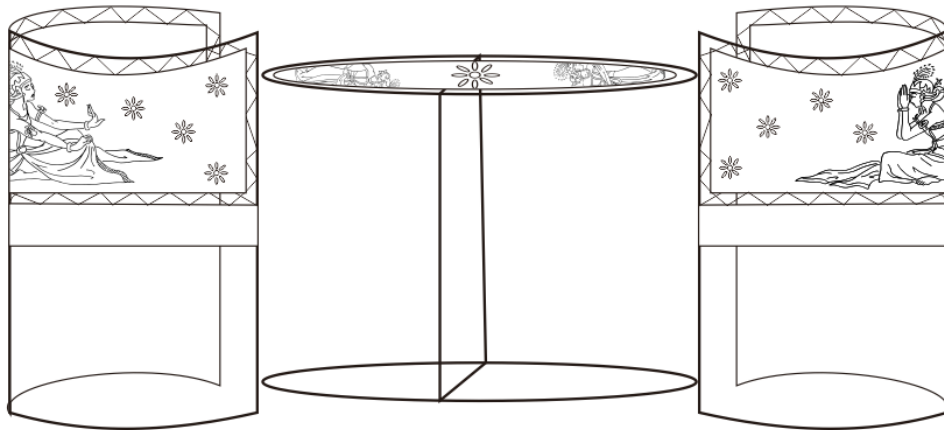
Sket Alternatif Tempat Pensil 2



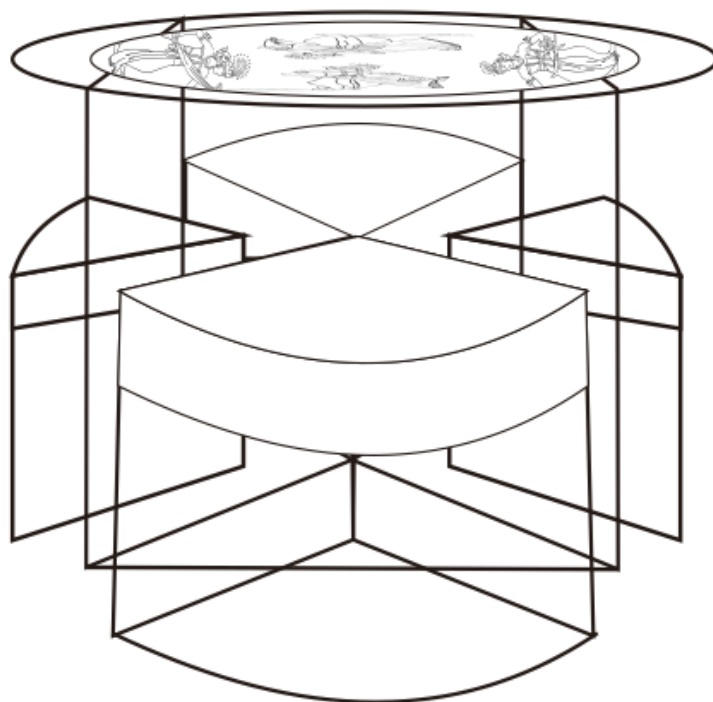
Sket Alternatif Rak Buku 1



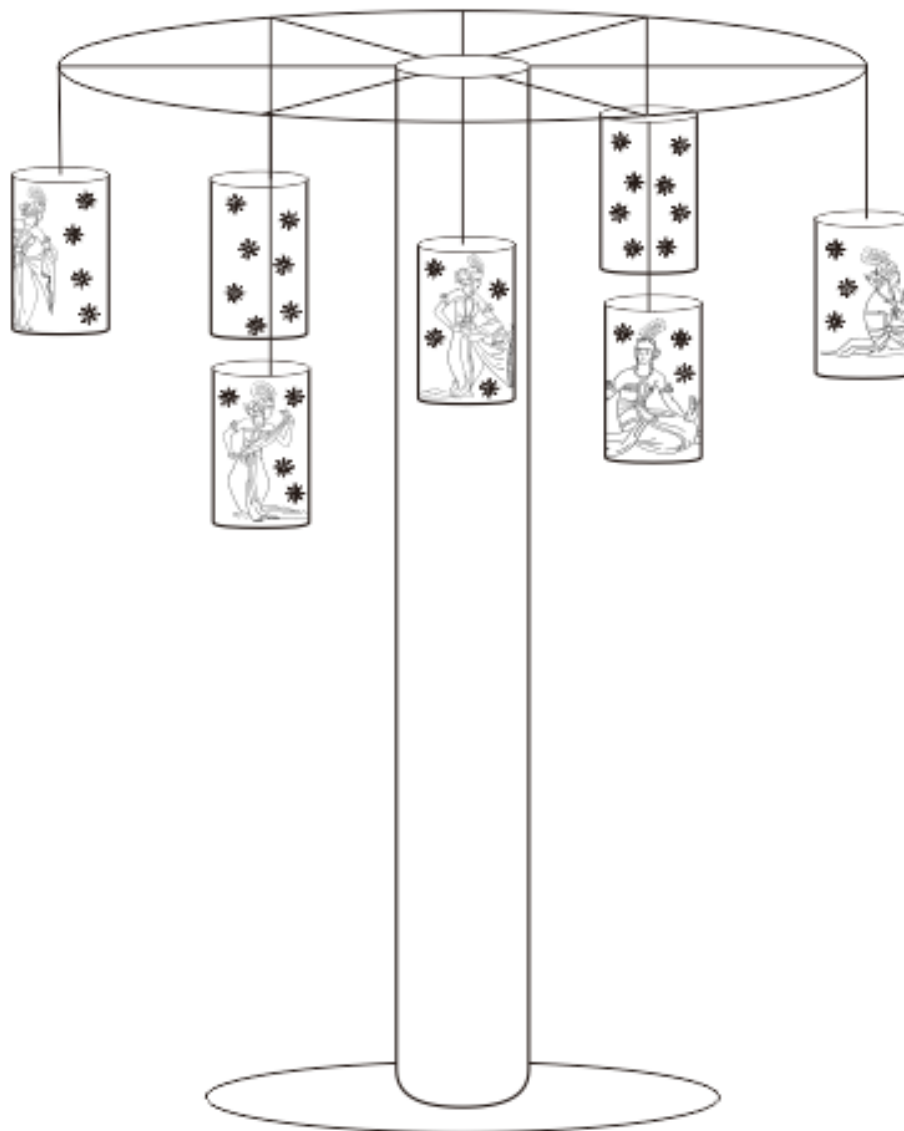
Sket Alternatif Rak Buku 2



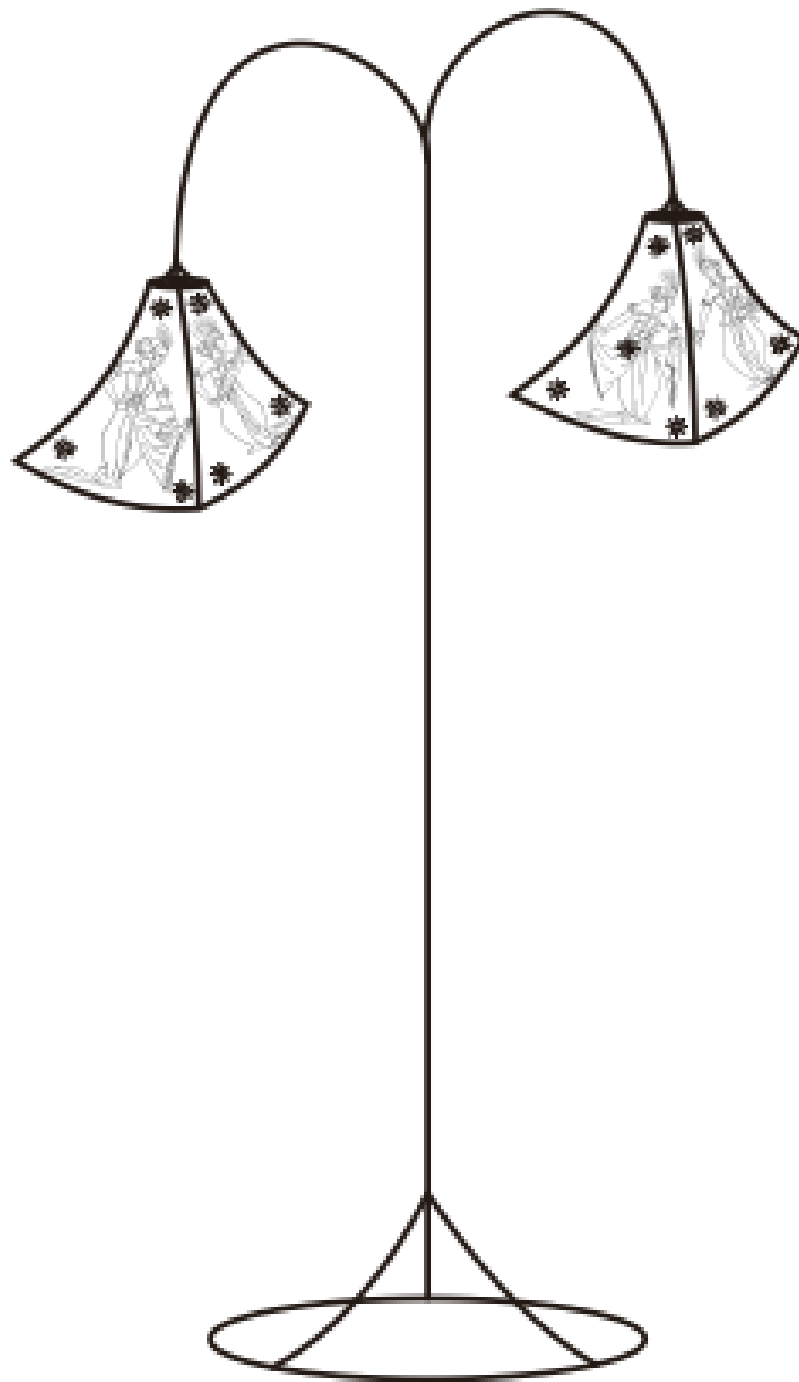
Sket Alternatif Meja Kursi 1



Sket Alternatif Meja Kursi 2



Sket Alternatif Lampu Berdiri 1



Sket Alternatif Lampu Berdiri 2

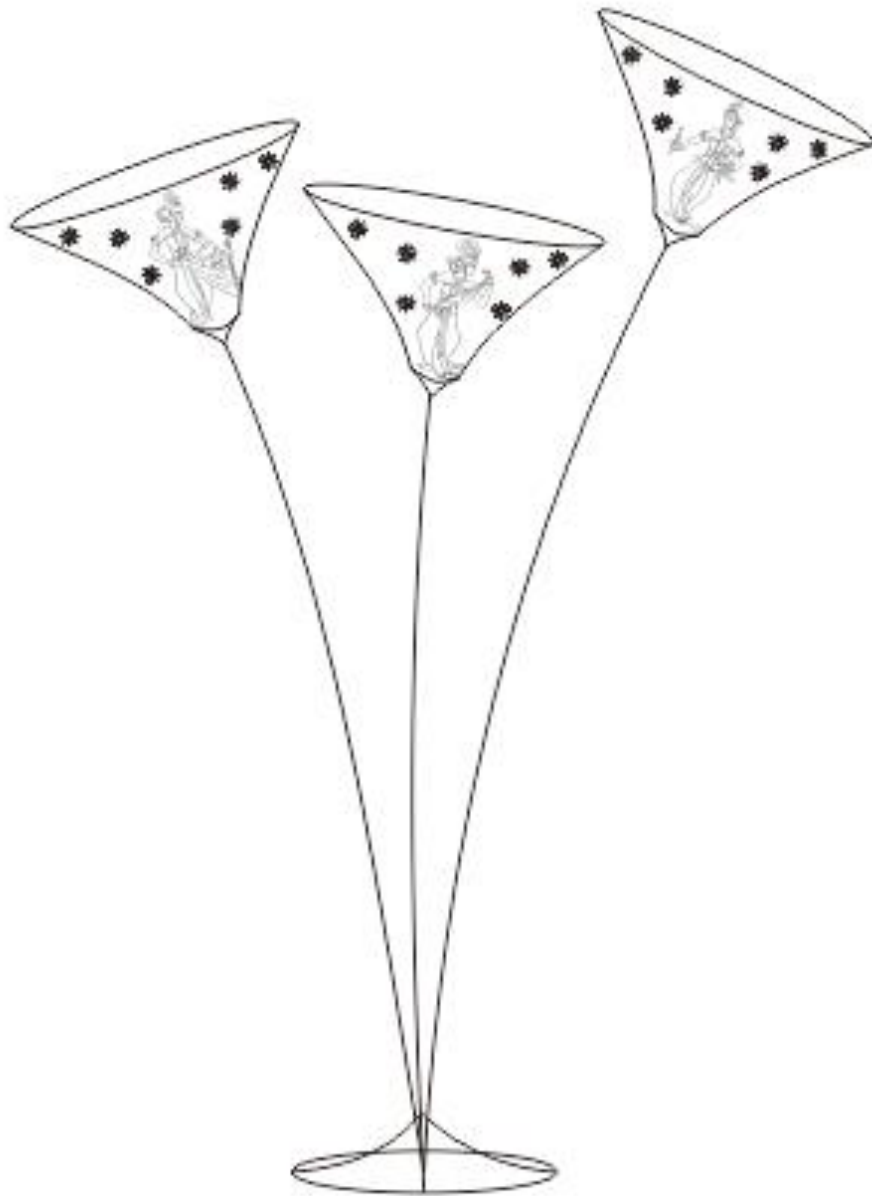


Sket Alternatif Lampu Berdiri 3

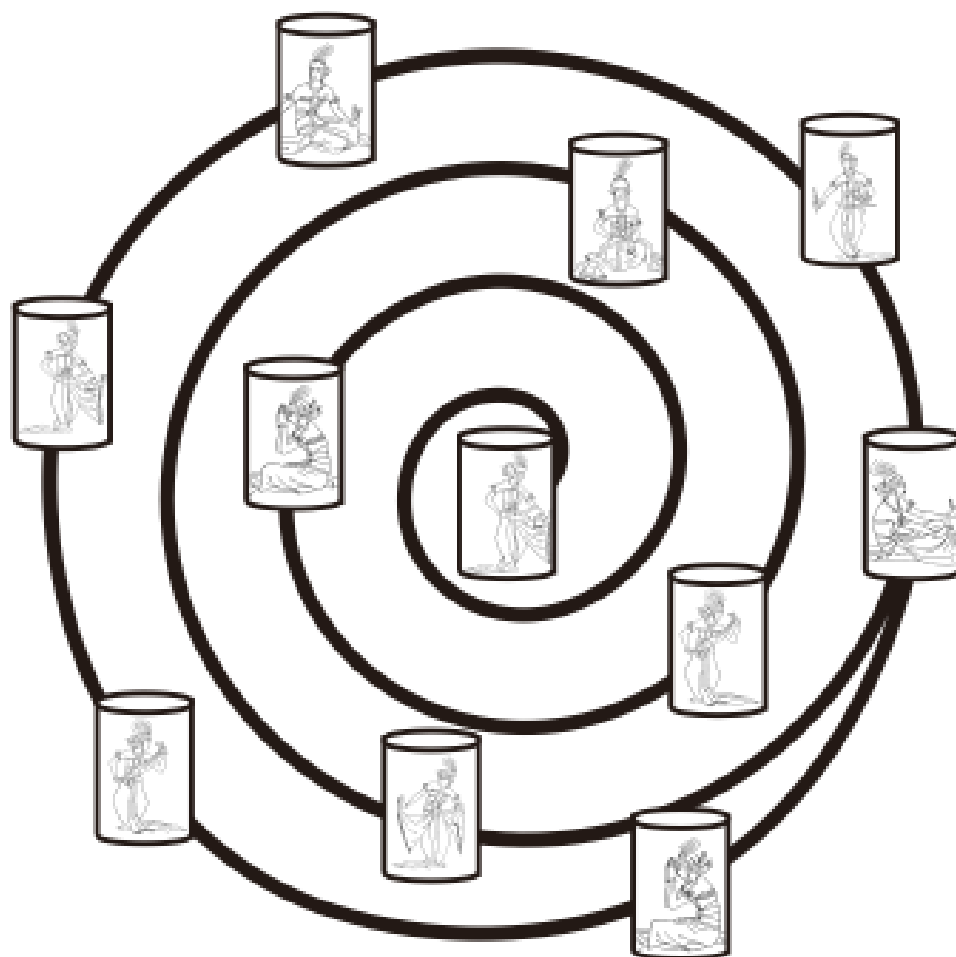


Sket Alternatif Lampu Berdiri 4





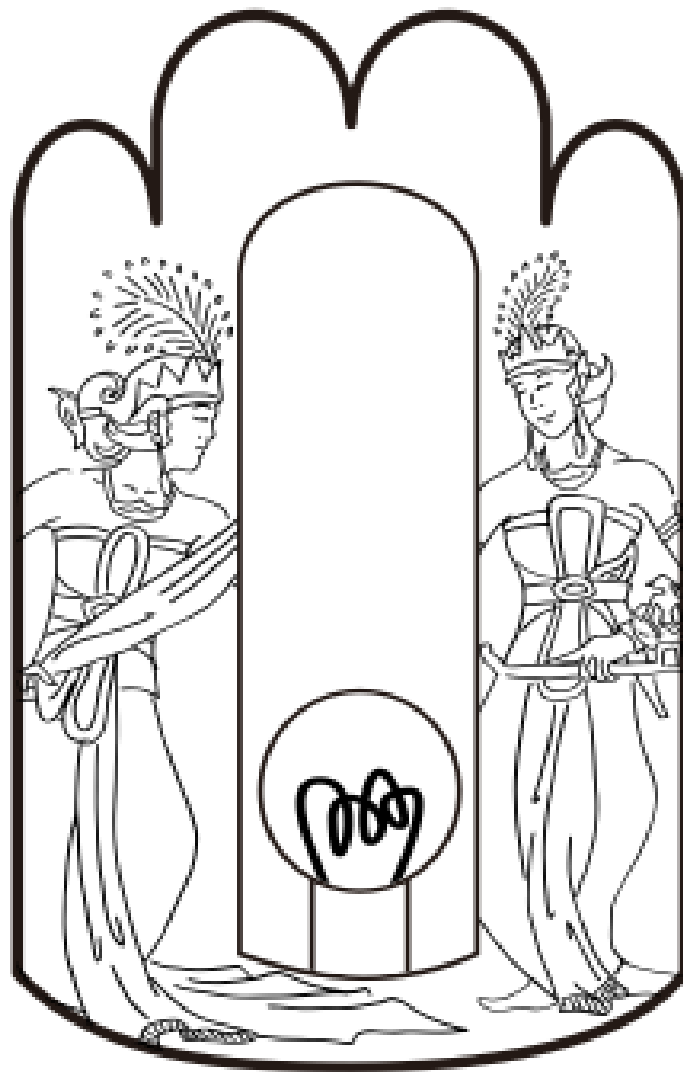
Sket Alternatif Lampu Berdiri 5



Sket Alternatif Lampu Dinding 1



Sket Alternatif Lampu Dinding 2



Sket Alternatif Lampu Dindng 3



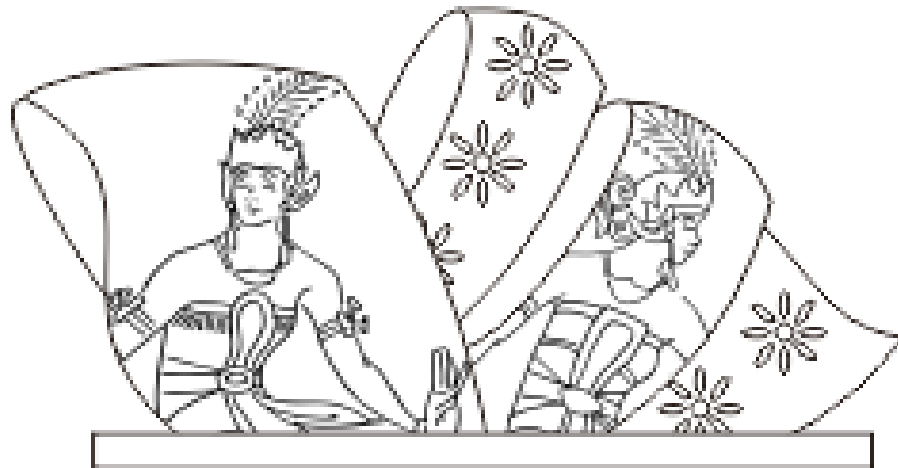
Sket Alternatif Lampu Dinding 4



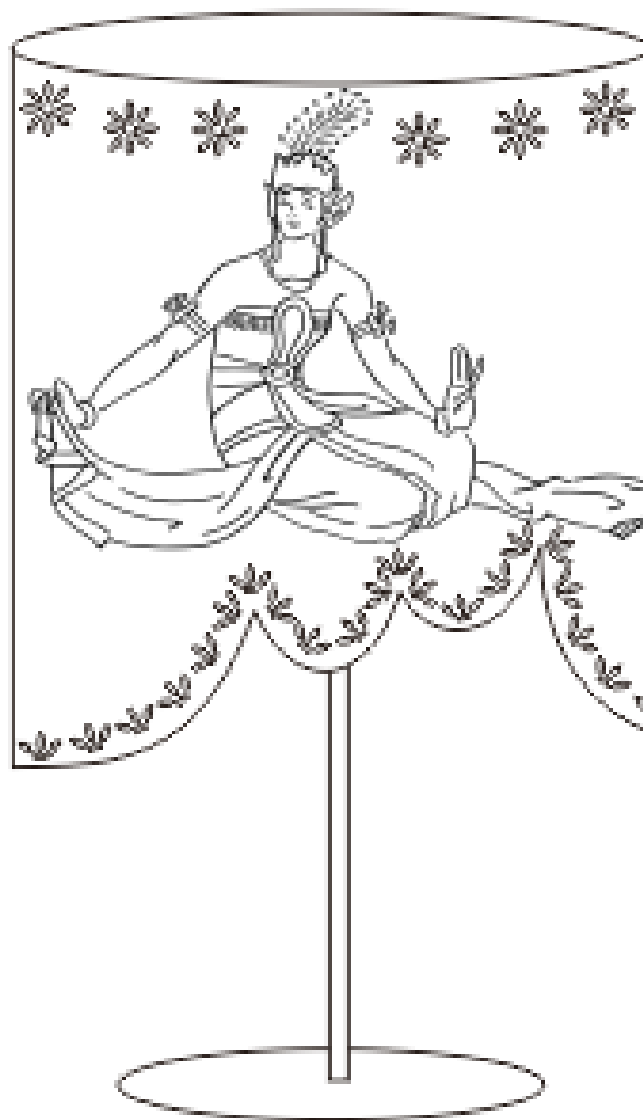
Sket Alternatif Lampu Dinding 5



Sket Alternatif Lampu Duduk 1



Sket Alternatif Lampu Duduk 2

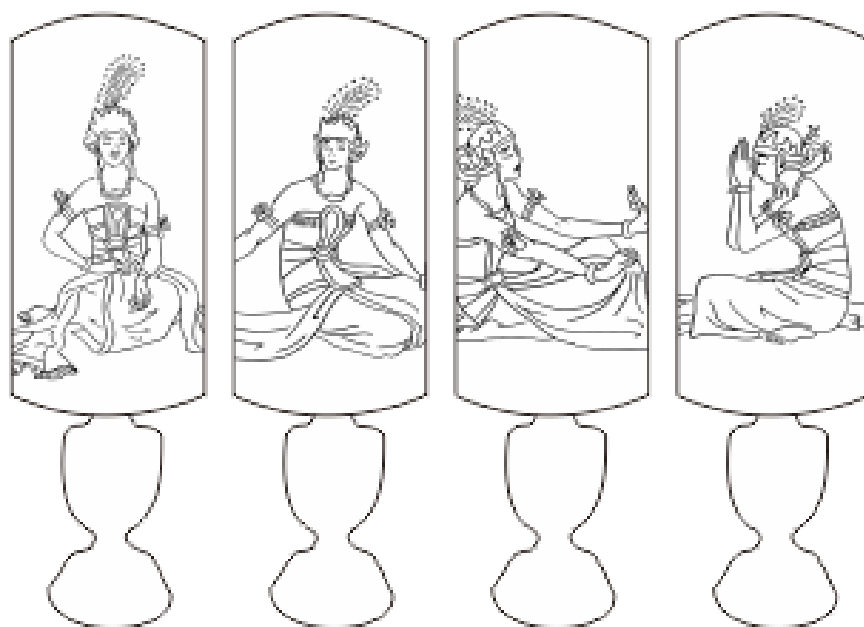


Sket Alternatif Lampu Duduk 3





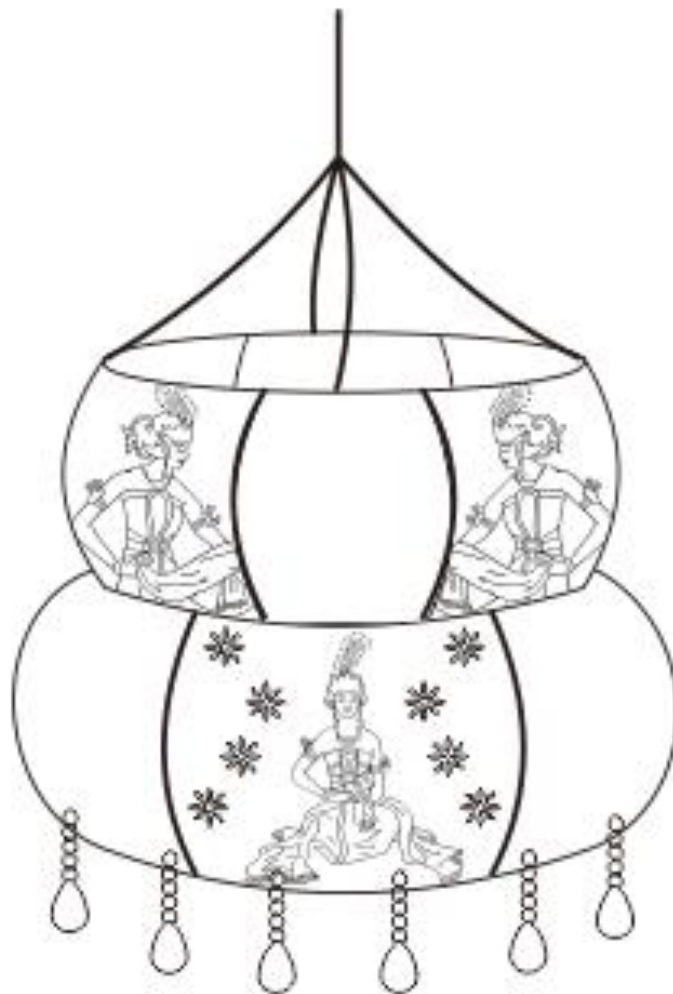
Sket Alternatif Lampu Dinding 4



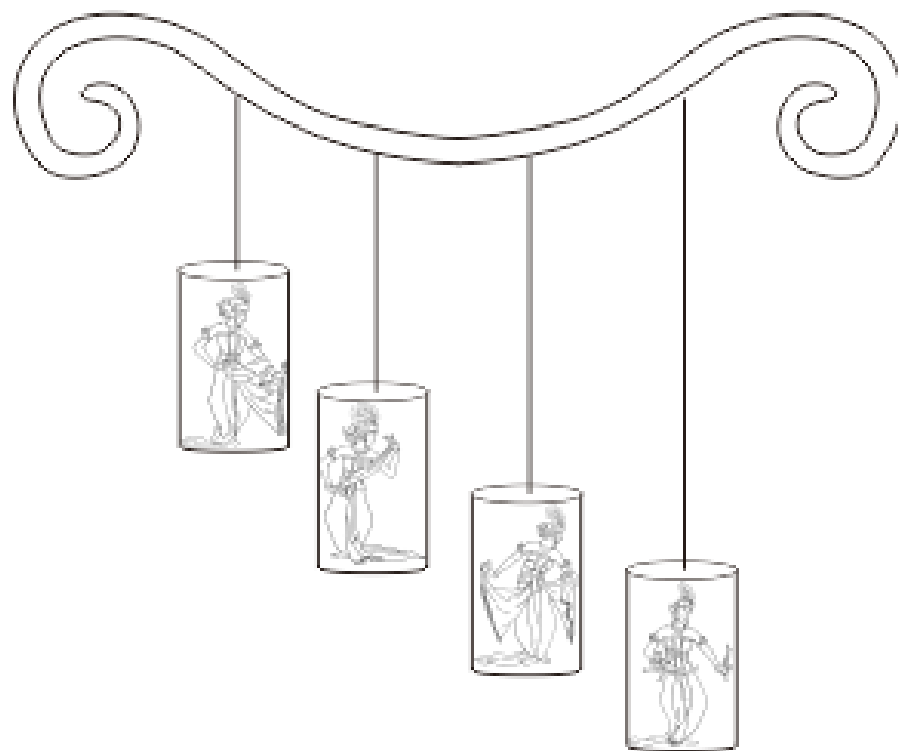
Sket Alternatif Lampu Duduk 5



Sket Alternatif Lampu Gantung 1



Sket Alternatif Lampu Gantung 2



Sket Alternatif Lampu Gantung 3



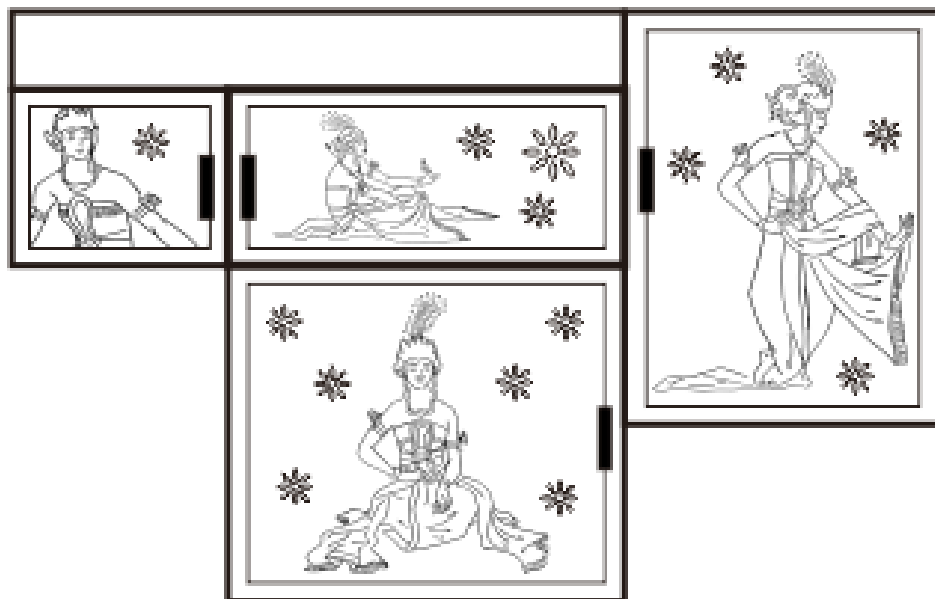
Set Alternatif Lampu Gantung 4

## Lampiran II

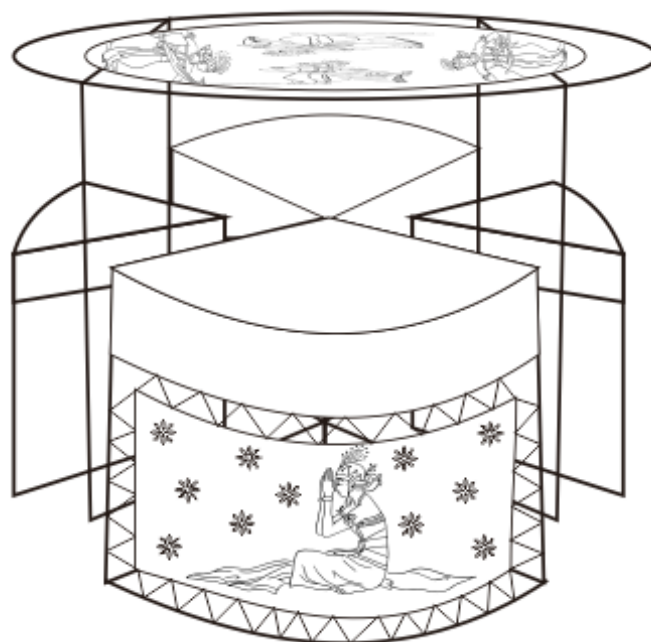
## Sket Terpilih



Sket Terpilih Tempat Pensil 2



Sket Terpilih Rak Buku 2



Sket Terpilih Meja Kursi 2





Sket Terpilih Lampu Berdii 5



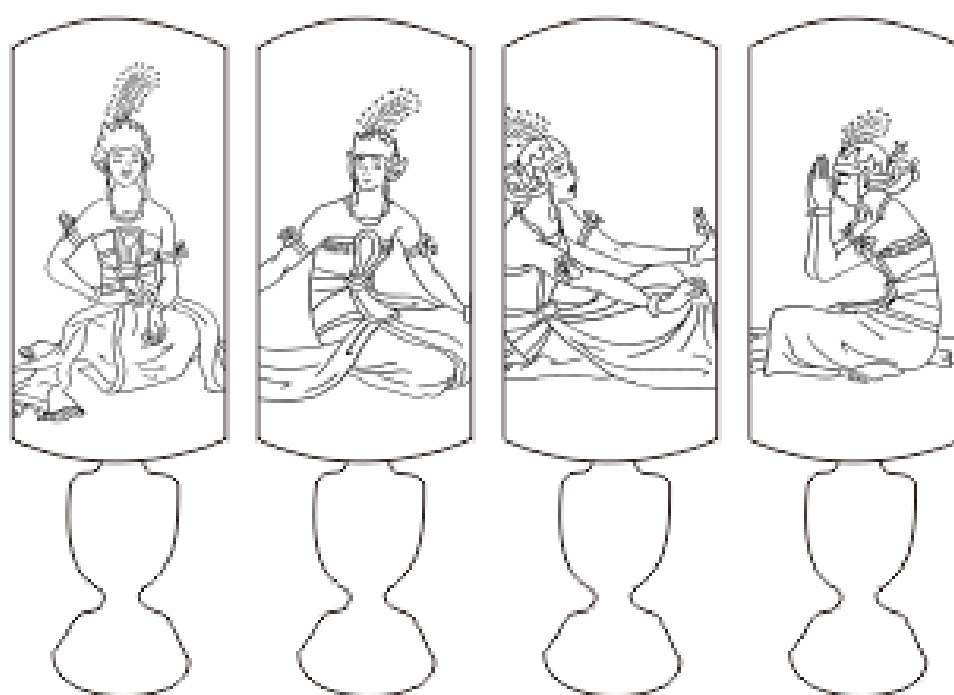
Sket Terpilih Lampu Dinding 5



Sket Terpilih Lampu Dudu 2



Sket Terpilih Lampu Gantung 1



Sket Terpilih Lampu Duduk 5

## Lampiran III

## Ornamen

Ornamen Serimpi *Sirig*

(Sumber : Buku Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi *Tawing Sampor*

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Ridong Sampor

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi *Tandjak*

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)





Ornamen Serimpi *Tanding*

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Manah

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Sindet

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Sindet

(Sumber : Buku Tari Serimpi dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Ngembah

(Sumber : Buu Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Dodok Nglanjang

(Sumber : Buku Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta, 1925)



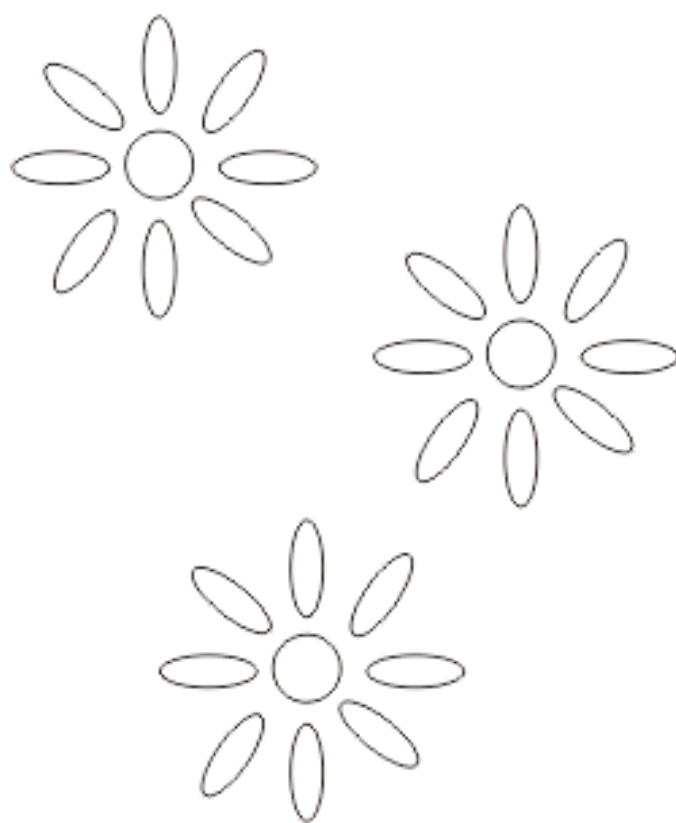
Ornamen Serimpi Dodok Djengkeng Ngentjeng

(Sumber : Buku Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Serimpi Dodok Nglanjang

(Sumber : Buku Tari Serimpi Dalam Istana Soerakarta, 1925)



Ornamen Bunga Kelopak Delapan

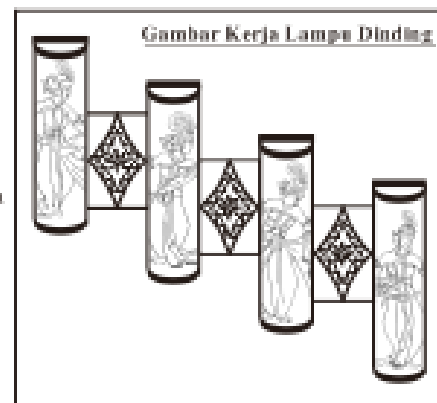
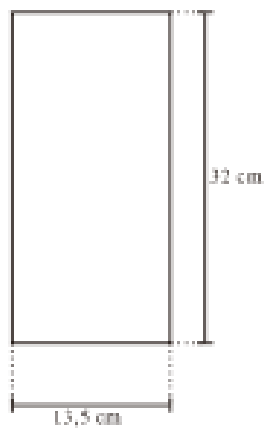
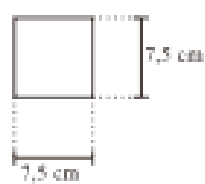
## Lampiran V

### Gambar Kerja

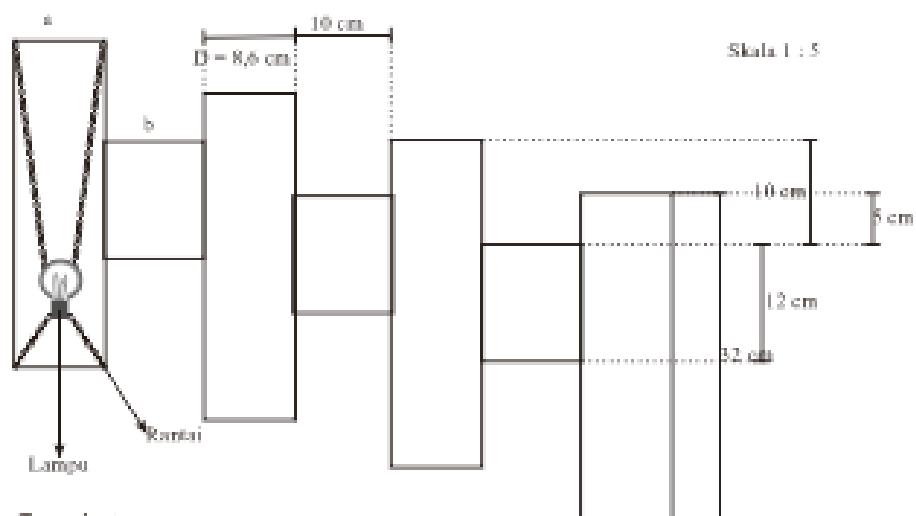
#### Lampiran V

#### Gambar Kerja

##### Pola Kulit



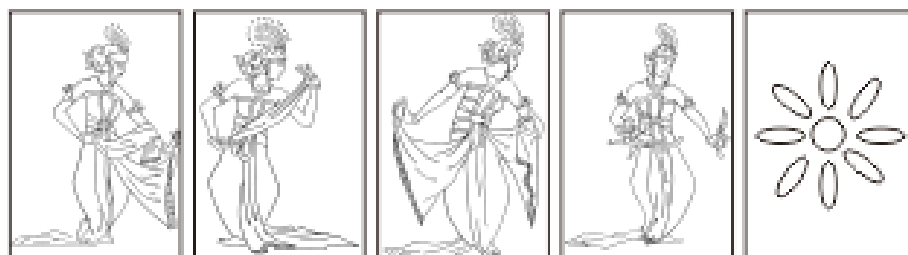
##### Kerangka Besi



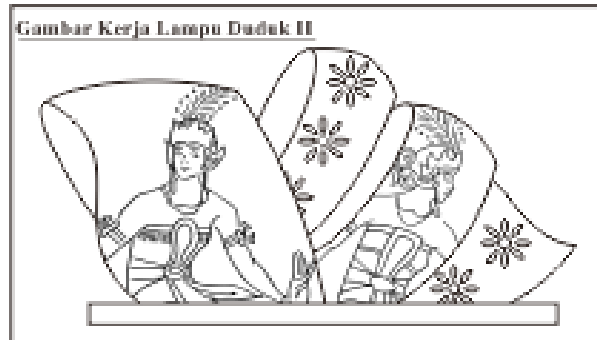
##### Tampak atas



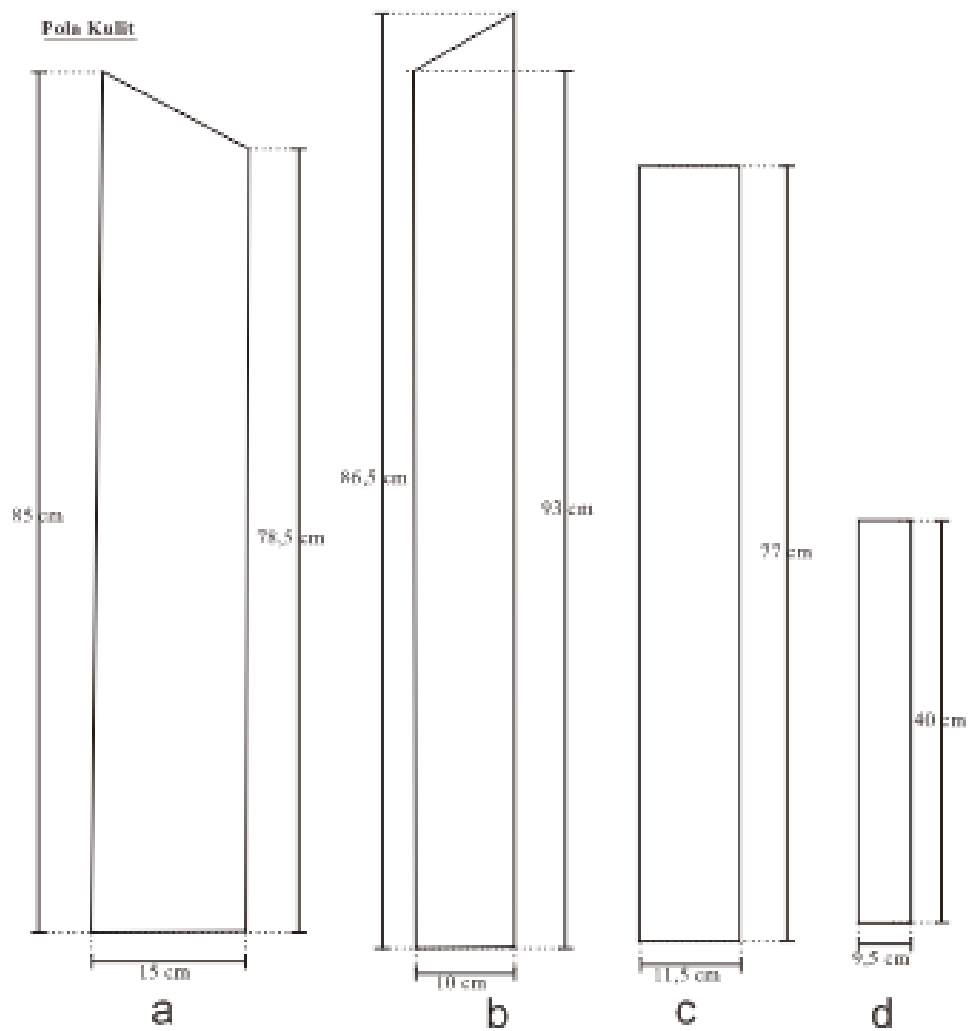
##### Ornamen







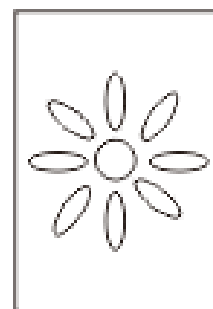
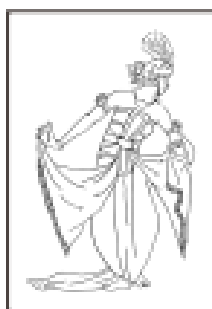
Pola Kulit



Alas Lampu



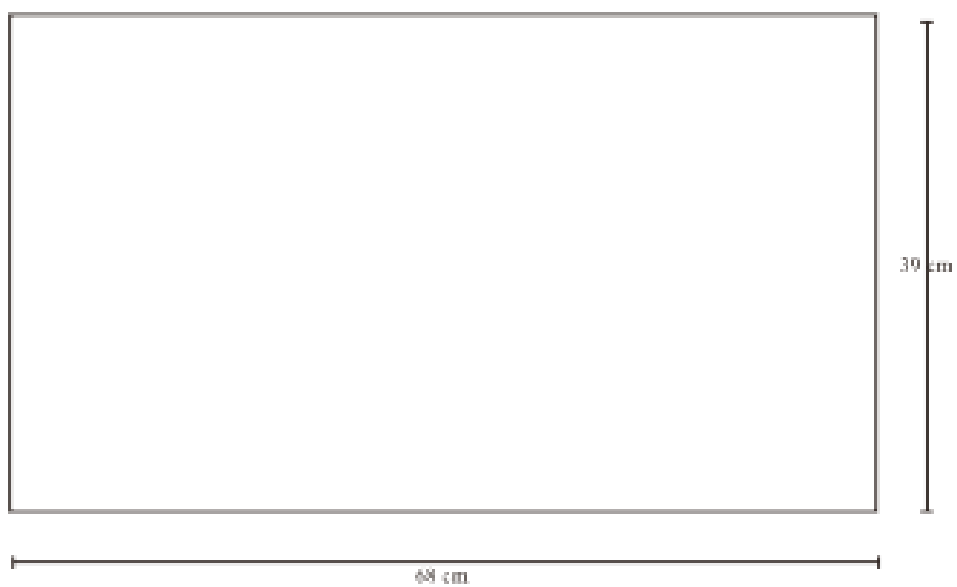
Ornamen



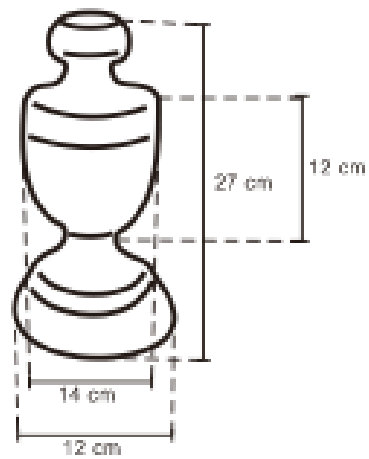
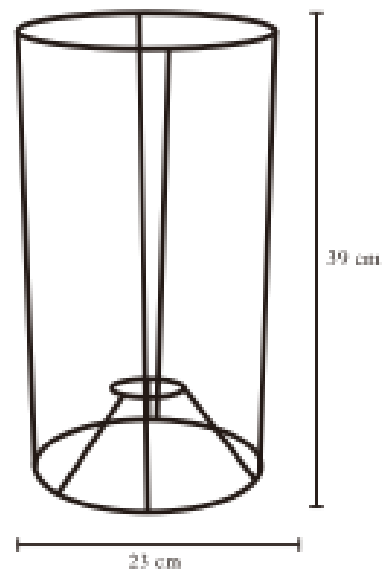
Gambar Kerja Lampu Duduk V



Pola Kuilt



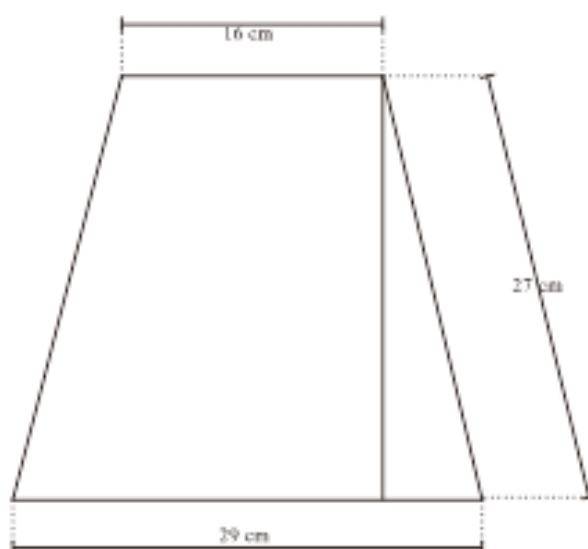
Skala 1: 4

Kaki lampu dengan bahan kayuSkala 1: 4Kerangka besiOrnamen

Gambar Kerja Lampu Gantung



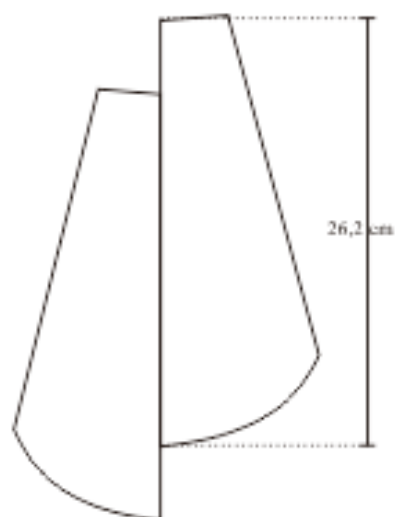
Pola Kulit



Kerangka Besi Tampak Depan

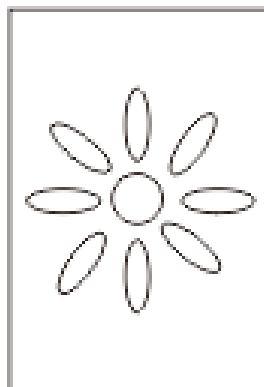
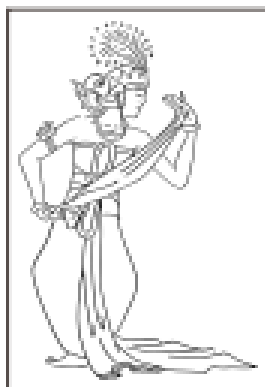


Kerangka Besi Tampak Samping



Skala 1 : 3

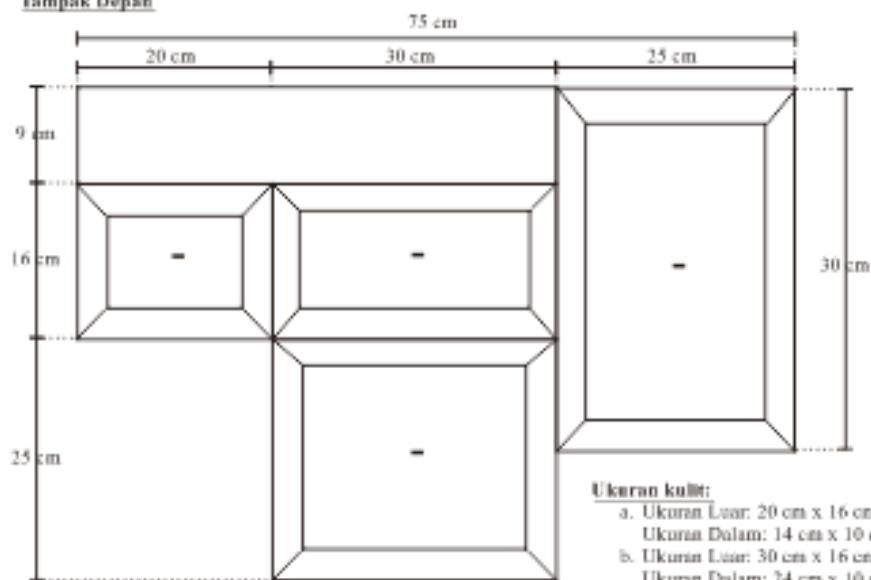
Ornamen



Gambar Kerja Rak Buku



Tampak Depan

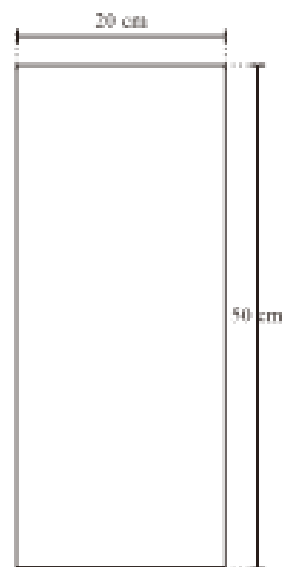
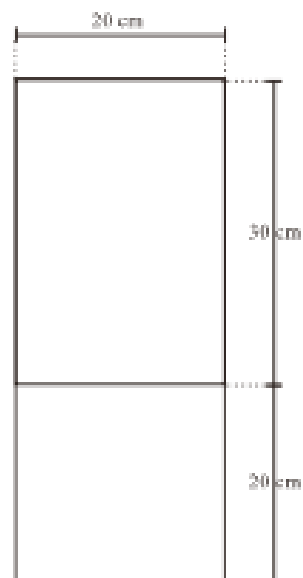
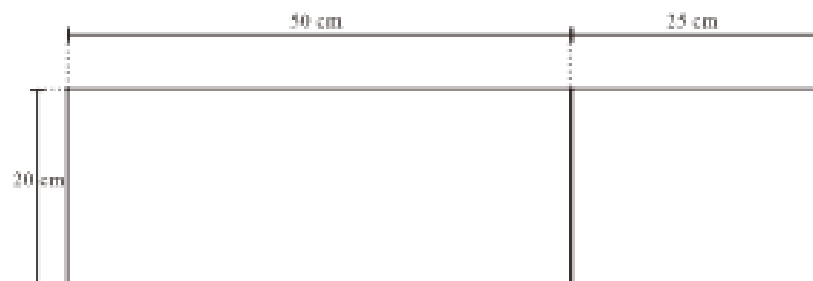
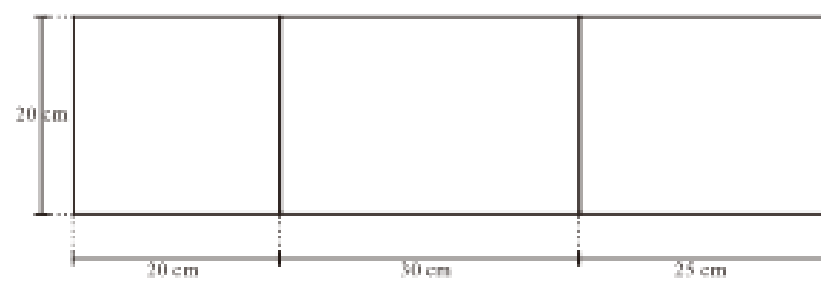


Ukuran kulit:

- a. Ukuran Luar: 20 cm x 16 cm  
Ukuran Dalam: 14 cm x 10 cm
- b. Ukuran Luar: 30 cm x 16 cm  
Ukuran Dalam: 24 cm x 10 cm
- c. Ukuran Luar: 25 cm x 30 cm  
Ukuran Dalam: 19 cm x 24 cm
- d. Ukuran Luar: 30 cm x 25 cm  
Ukuran Dalam: 24 cm x 19 cm

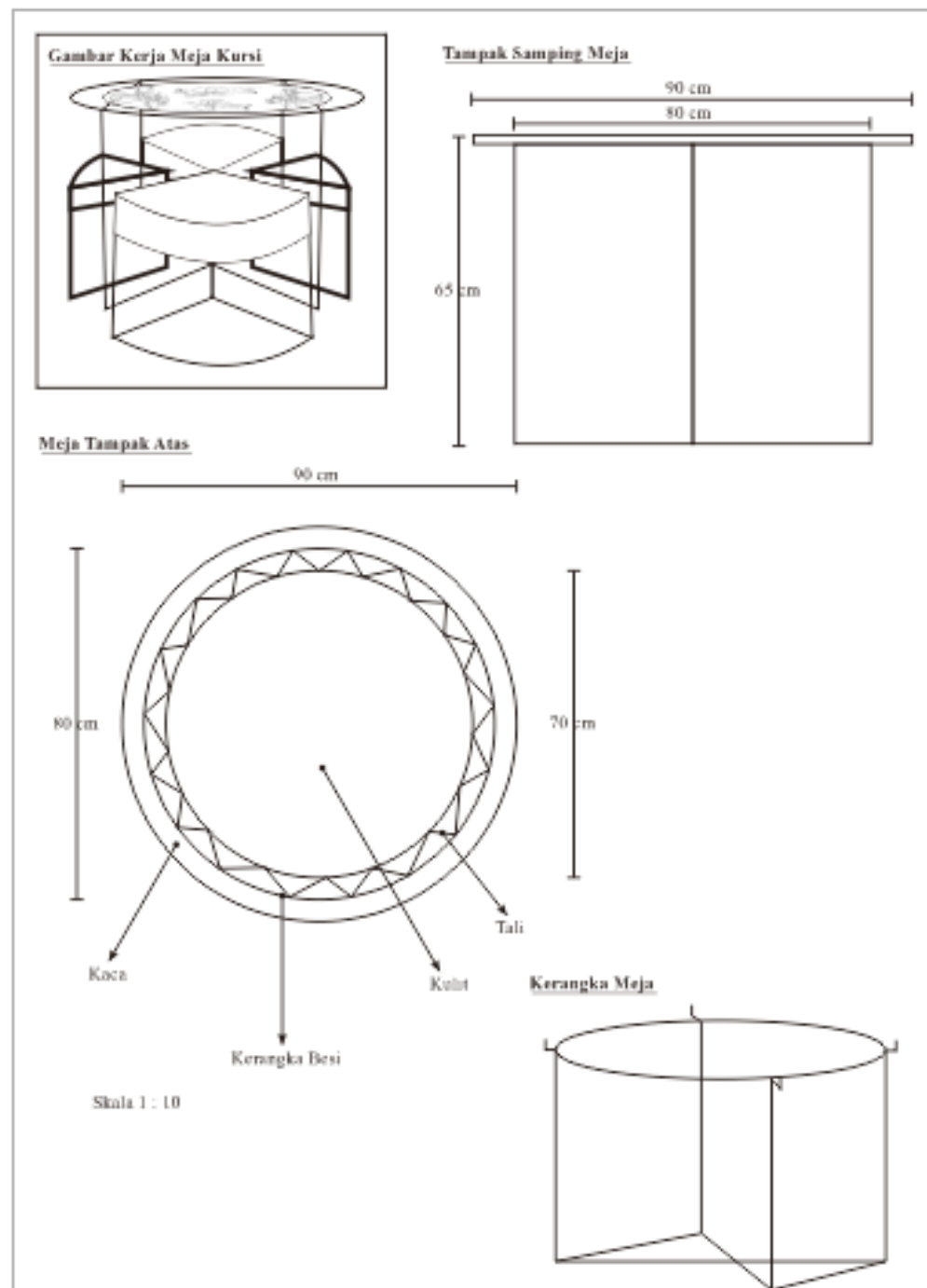
Ornamen

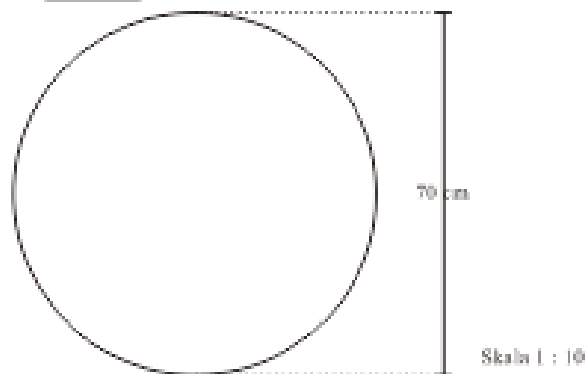
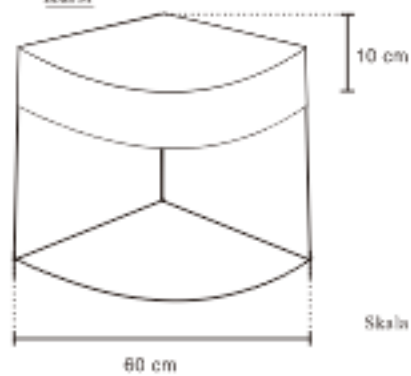


Tampak Samping KiriTampak Samping KananTampak AtasTampak Bawah

Gambar 1.1.1.2



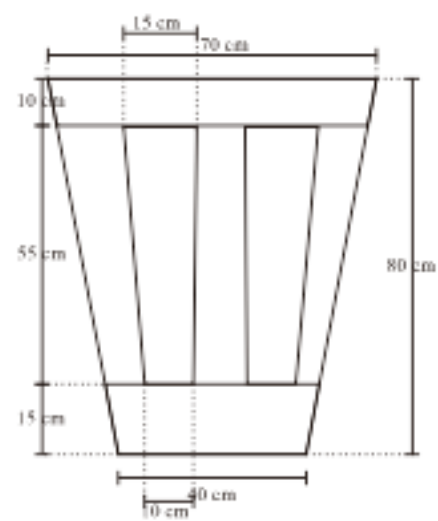
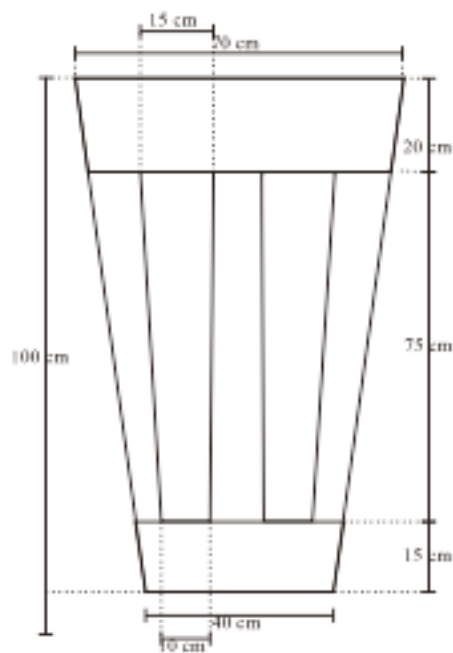
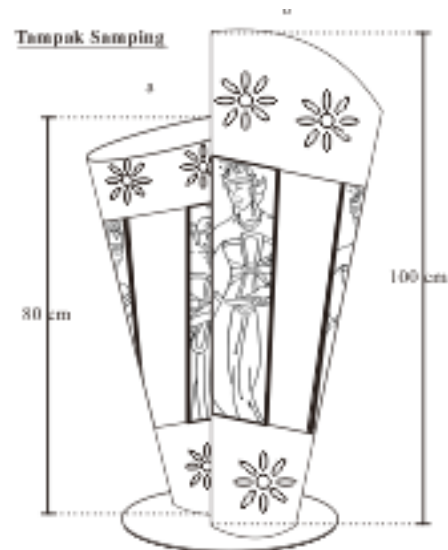


Pola KulitOrnamenKursiKerangka Kursi

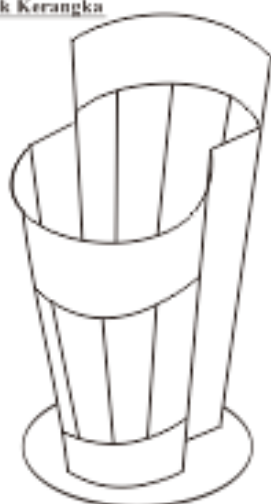
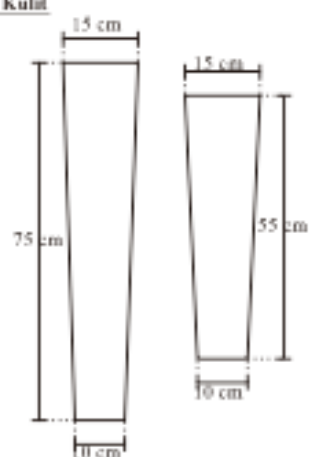
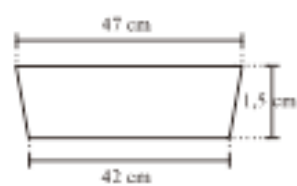
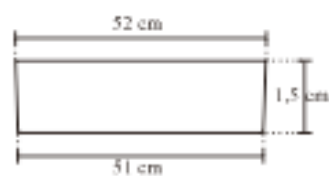
Skala 1 : 10



Pola Kerangka



Skala 1 : 10

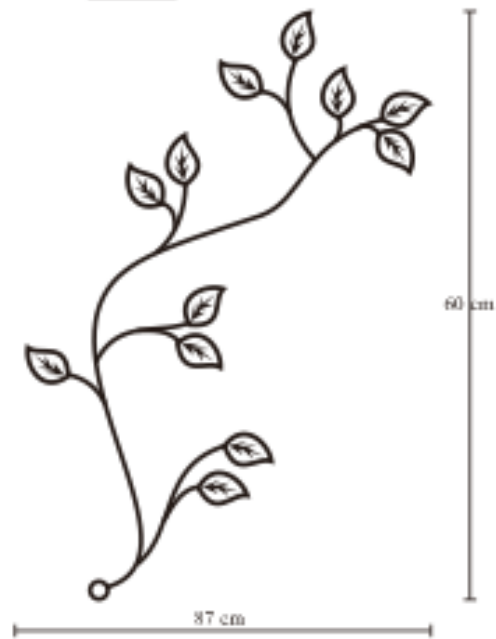
Bentuk KerangkaPola KulitOrnamen

Skala 1 : 10

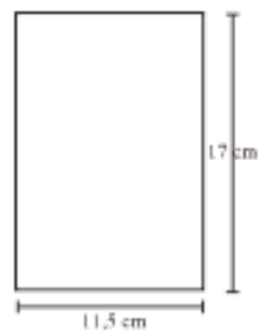
Gambar Kerja Tempat Pensil



Kerangka



Pola Kulit



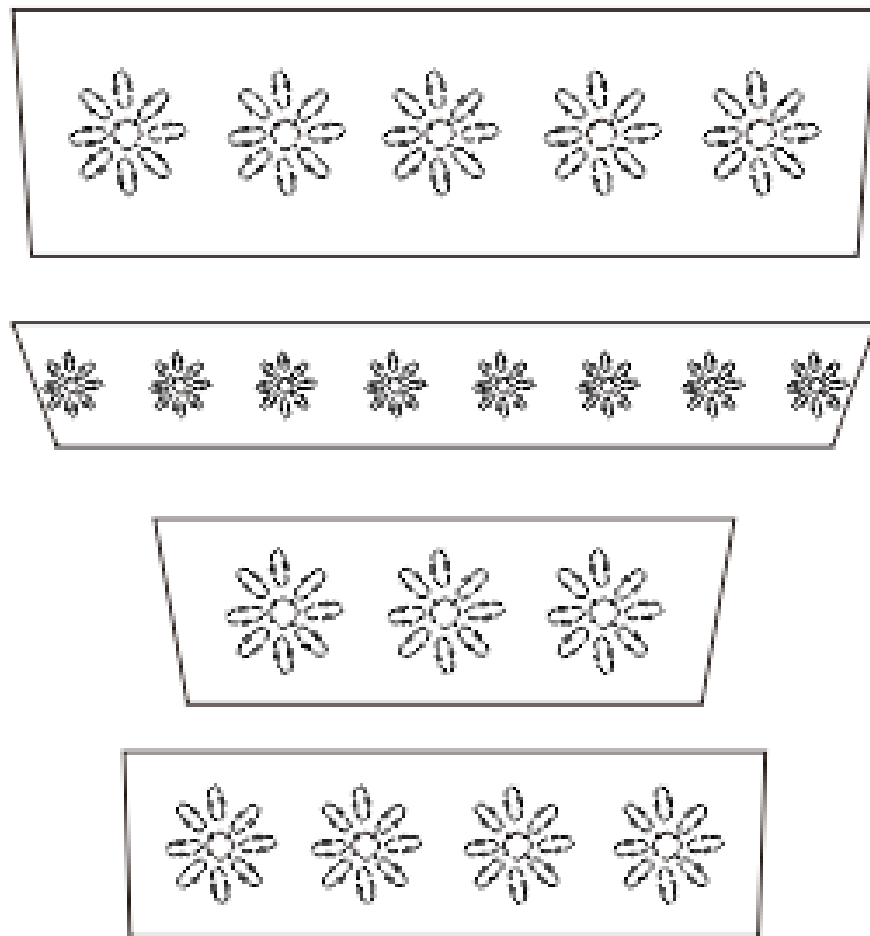
Skala 1: 3

Ornamen



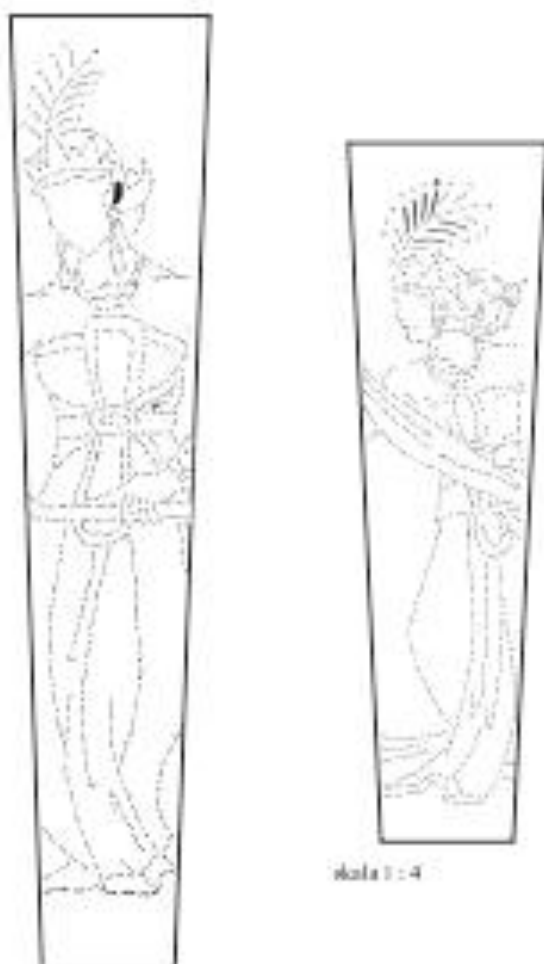
## Lampiran VI

## Pola Tatahan



Gambar 1.4

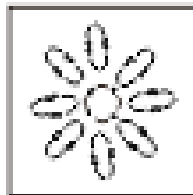
Pola Tatahan Lampu Berdiri 4



Pola Tatahan Lampu Berdiri 4

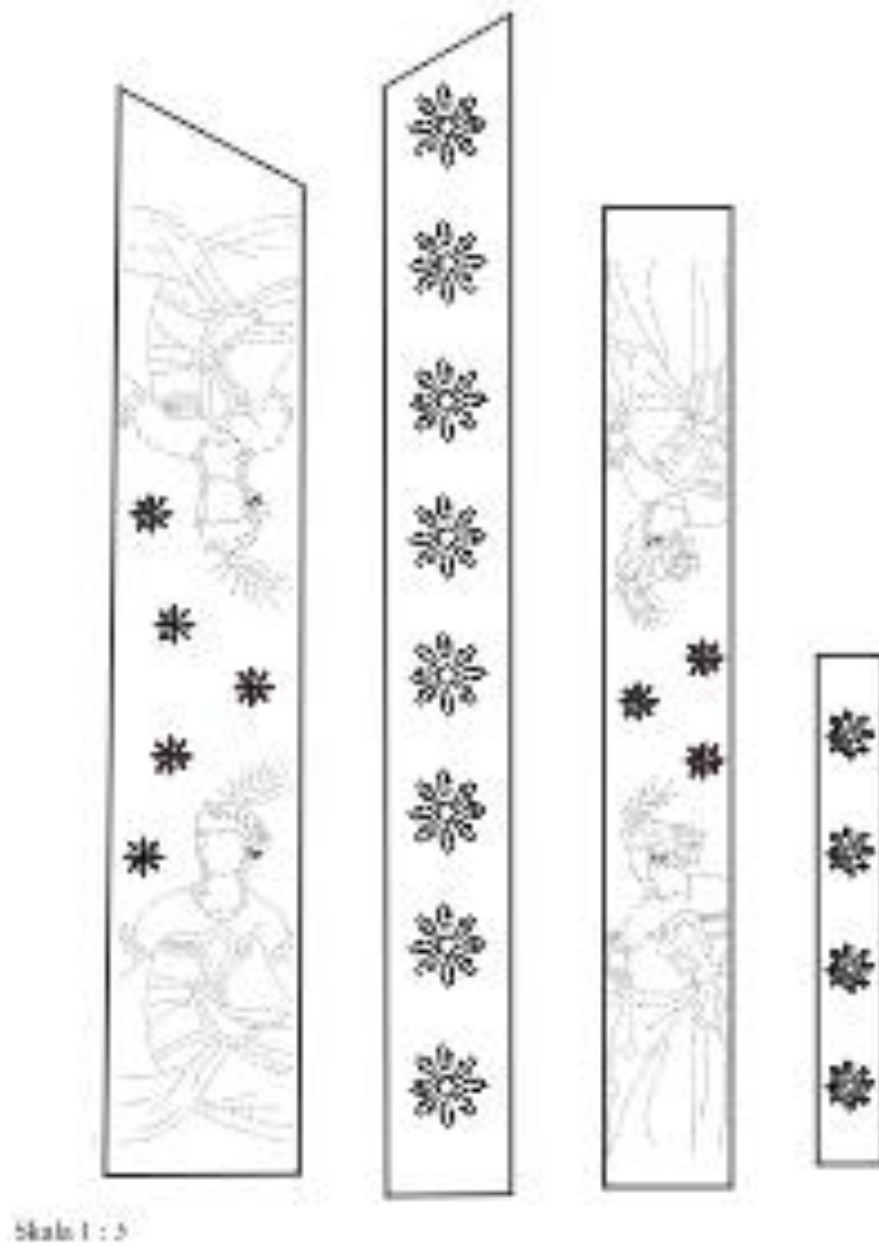


skema 1 : 2



Pola Tatahan Lampu Dinding 5





Pola Tatahan Lampu Duduk 5



Skala 1 : 1

Pola Tatahan Lampu Gantung 1



Sosia 1 : 4

Pola tatahan Lampu Dudu 5



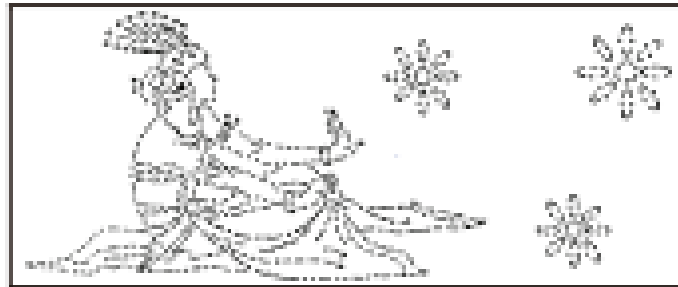
Skala 1 : 4

Pola Tatahan Lampu Duduk 5



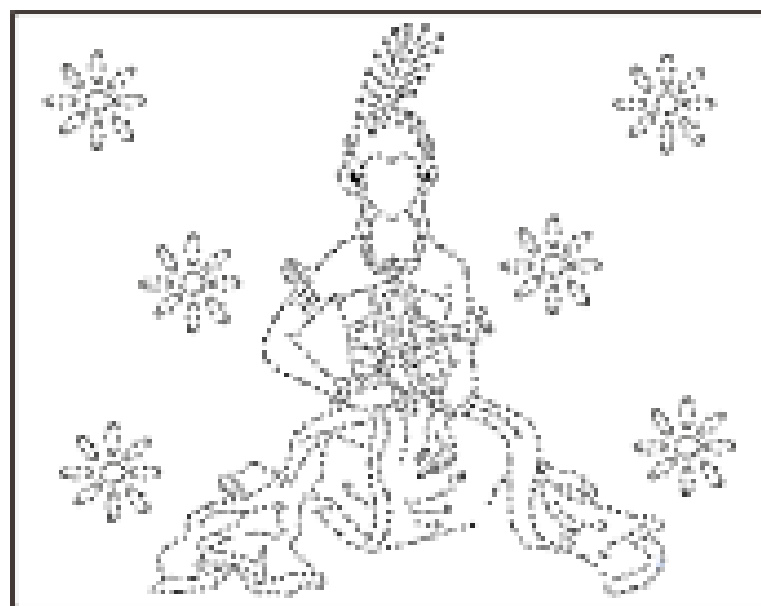
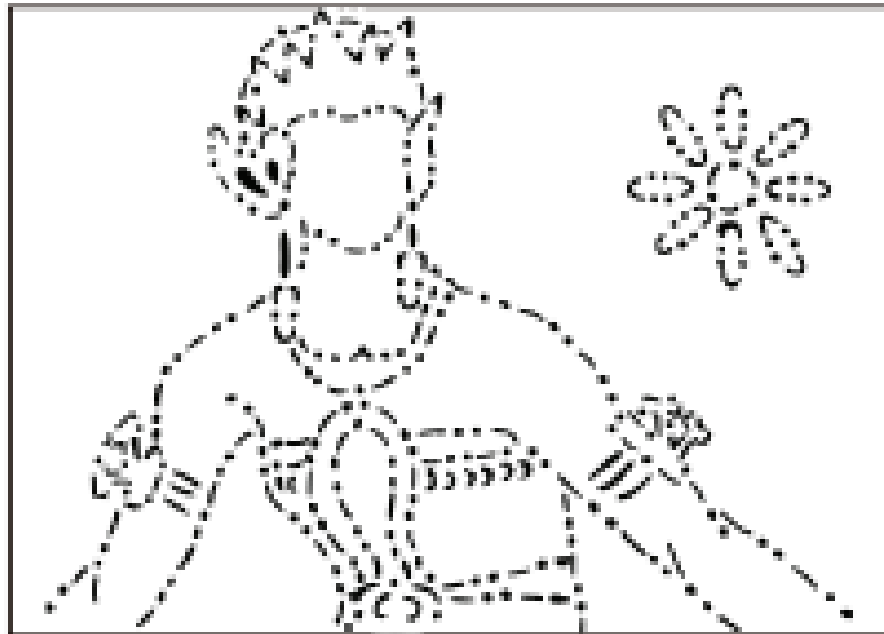
Skala 1 : 4

Pola Tatahan Mea Kursi 2

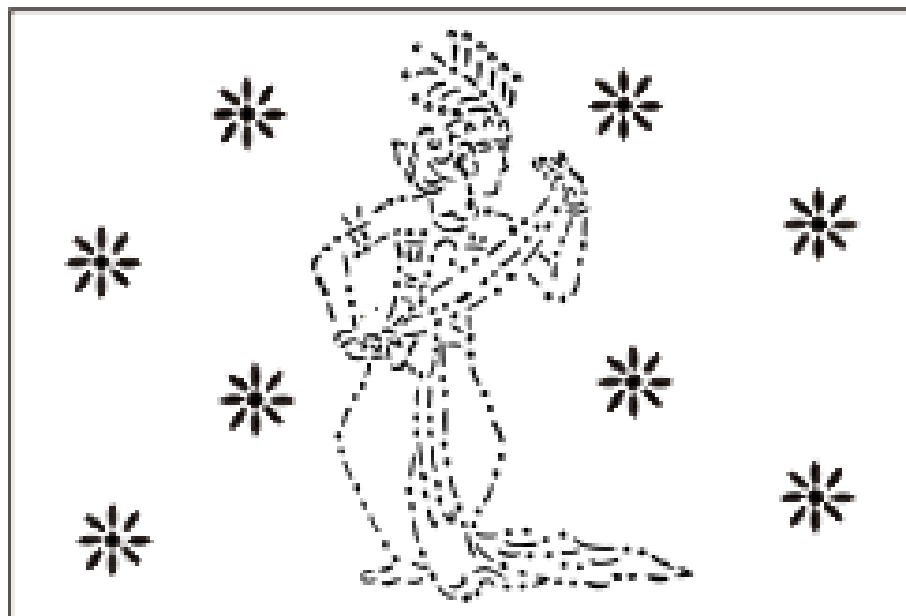


Skala 1 : 2

Pola Tatahan Rak Buku 2



Sifat 1 : 1



Skala 1 : 1

Pola Tatahan Tempat Pensil 1



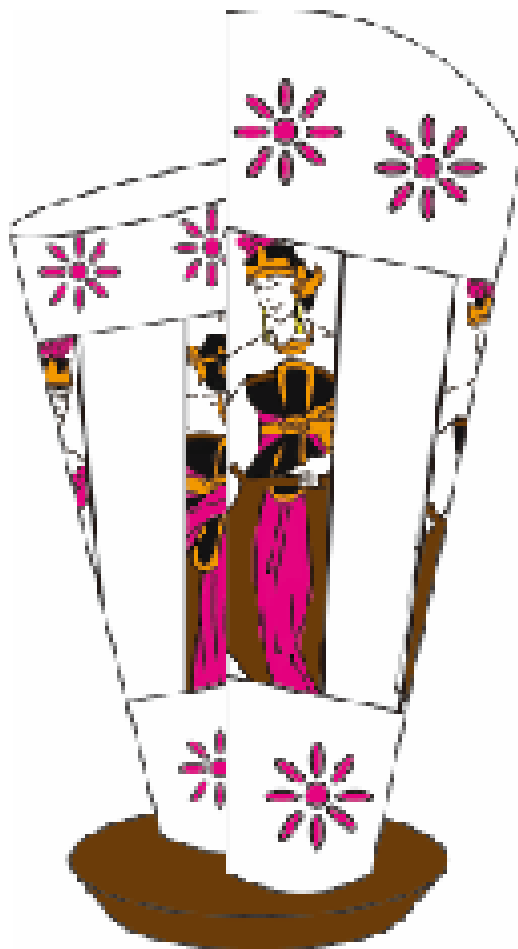


Siswa 1 : 1

Pola Tatahan Tempat Pensil 1

## Lampiran VII

## Penerapan Warna



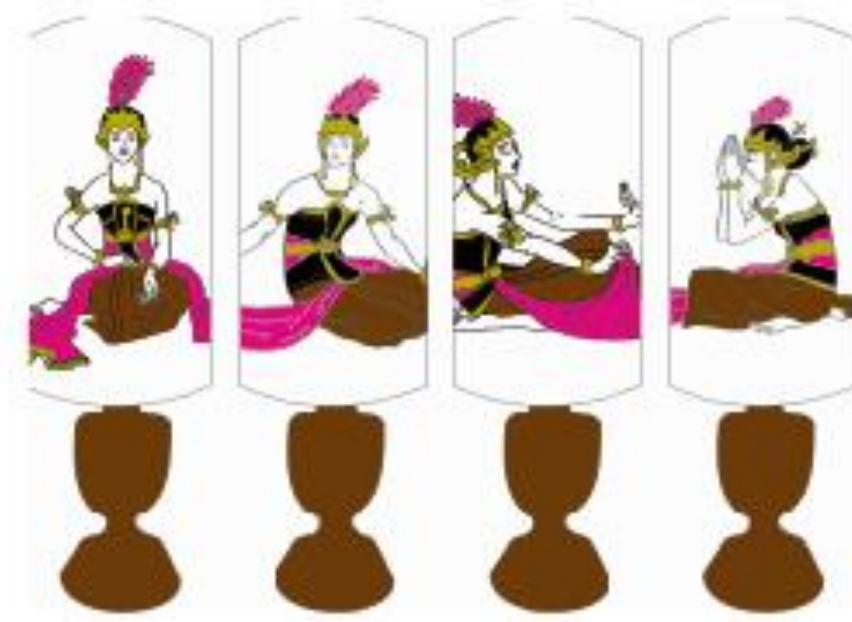
Penerapan Warna Pada Lampu Berdiri 4



Penerapan Warna Pada Lampu Dinding 5



Penerapan Warna Pada Lampu Duduk 2



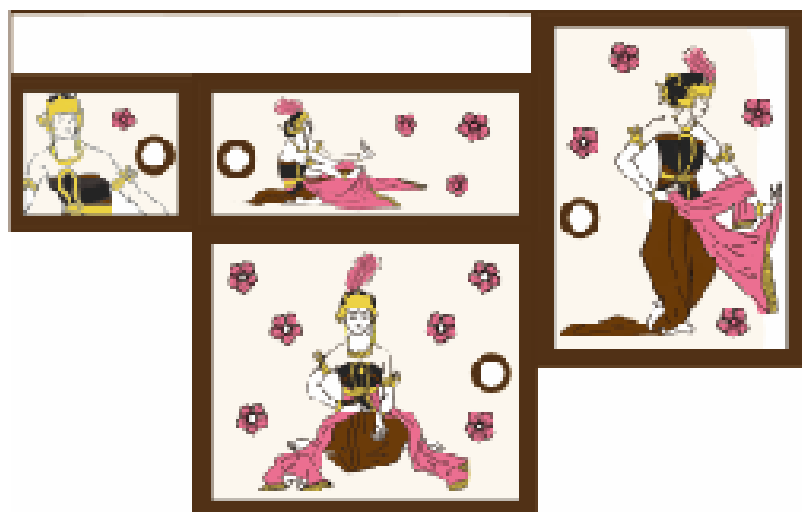
Perencanaan Warna Pada Lampu Duduk 5



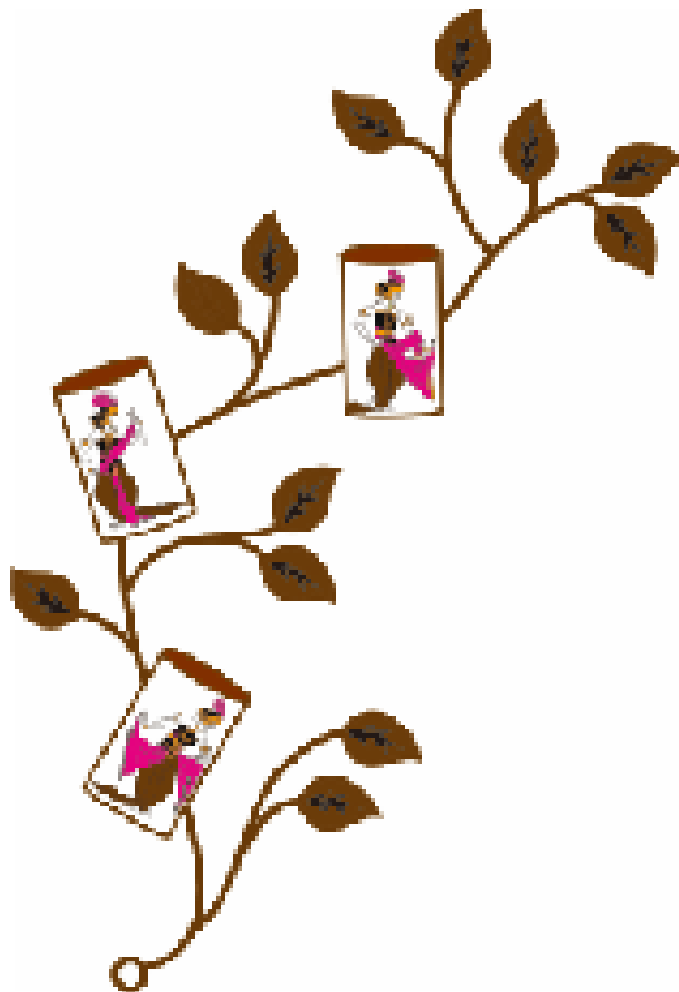
Penerapan Warna Pada Lampu Gantung 1



Penerapan Warna Pada Meja Kursi 2



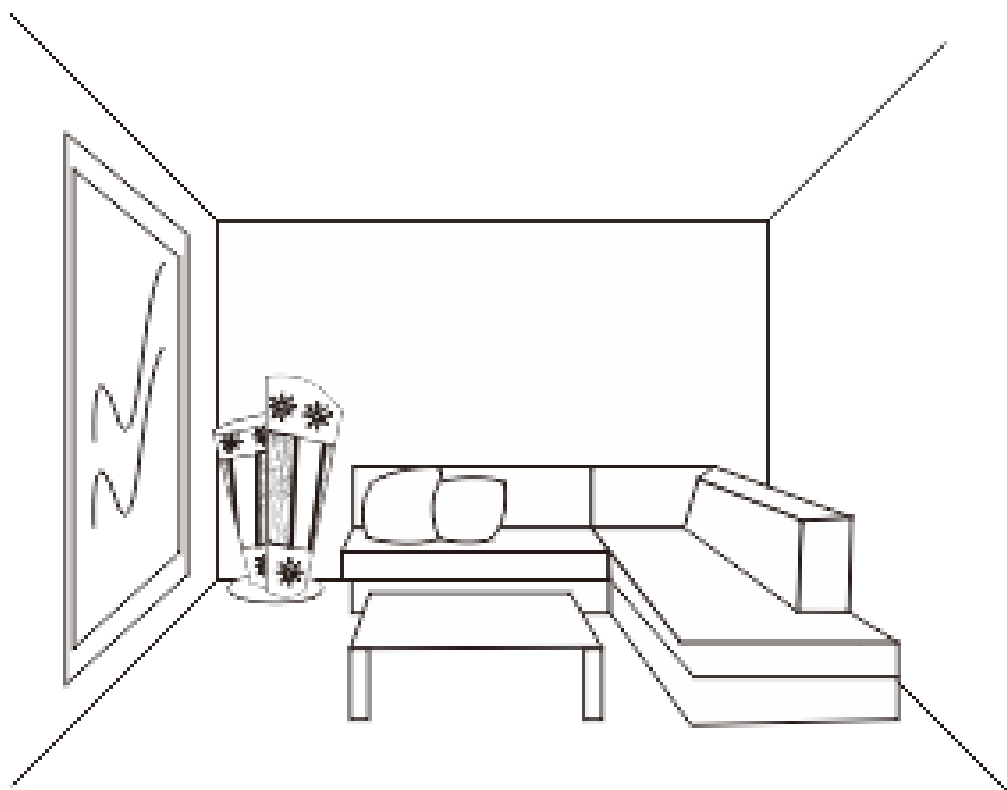
Penerapan Warna Pada Rak Buku 2



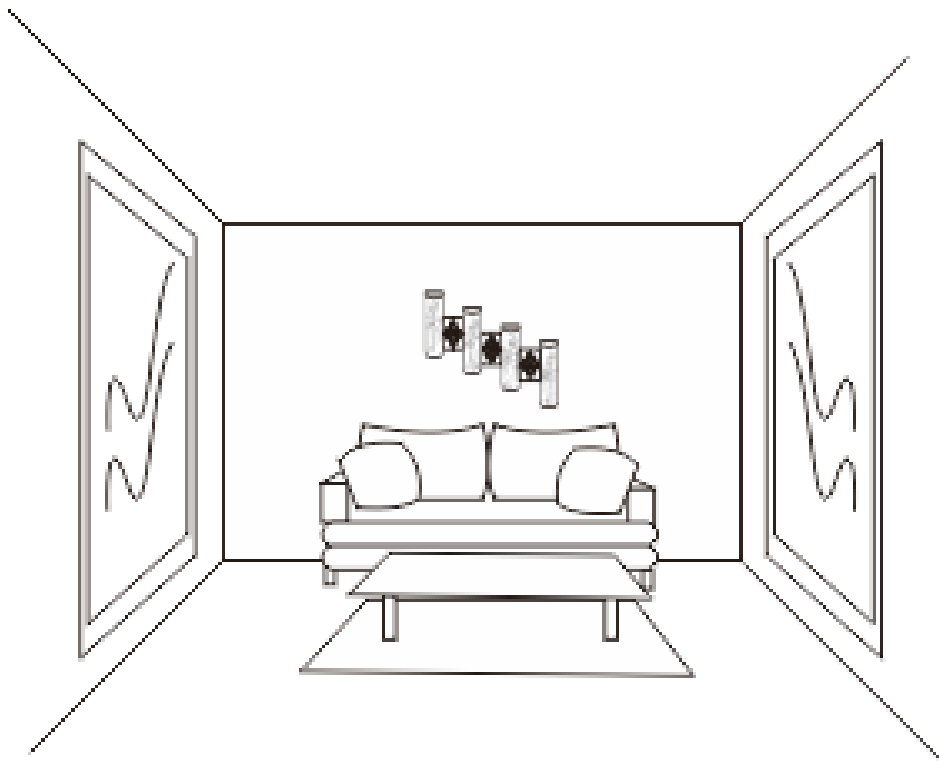
Penerapan Warna Pada Tempat Pensil 1

## Lampiran VIII

### Penempatan Karya Pada Ruangan

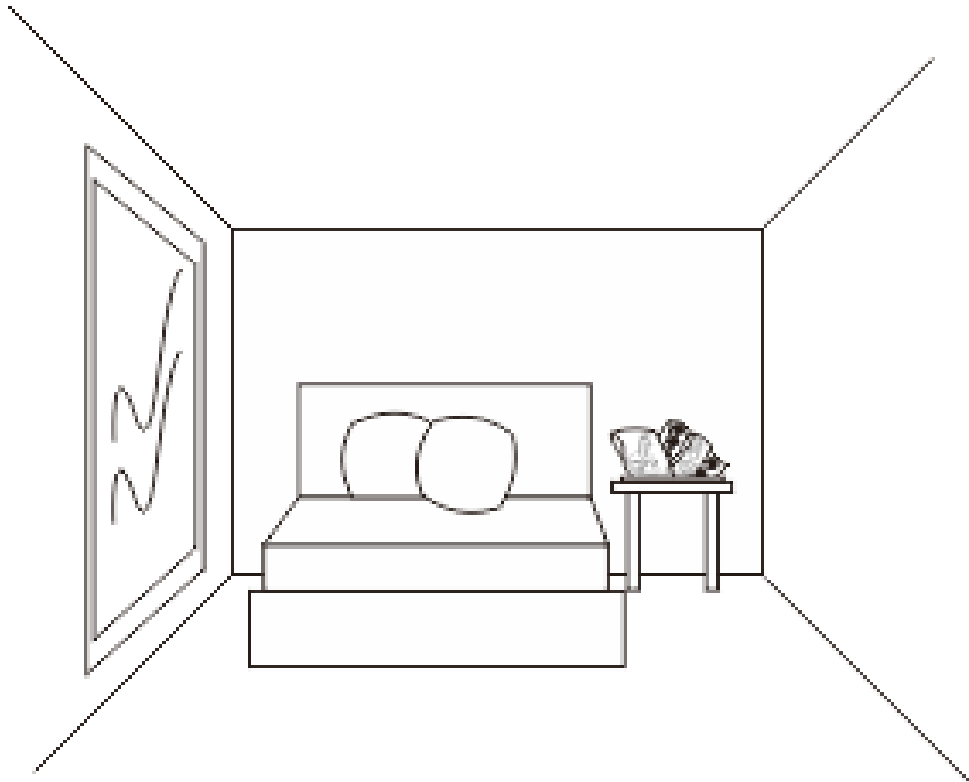


Gambar Peletaan Lampu Berdiri 4 Pada Ruang Tamu

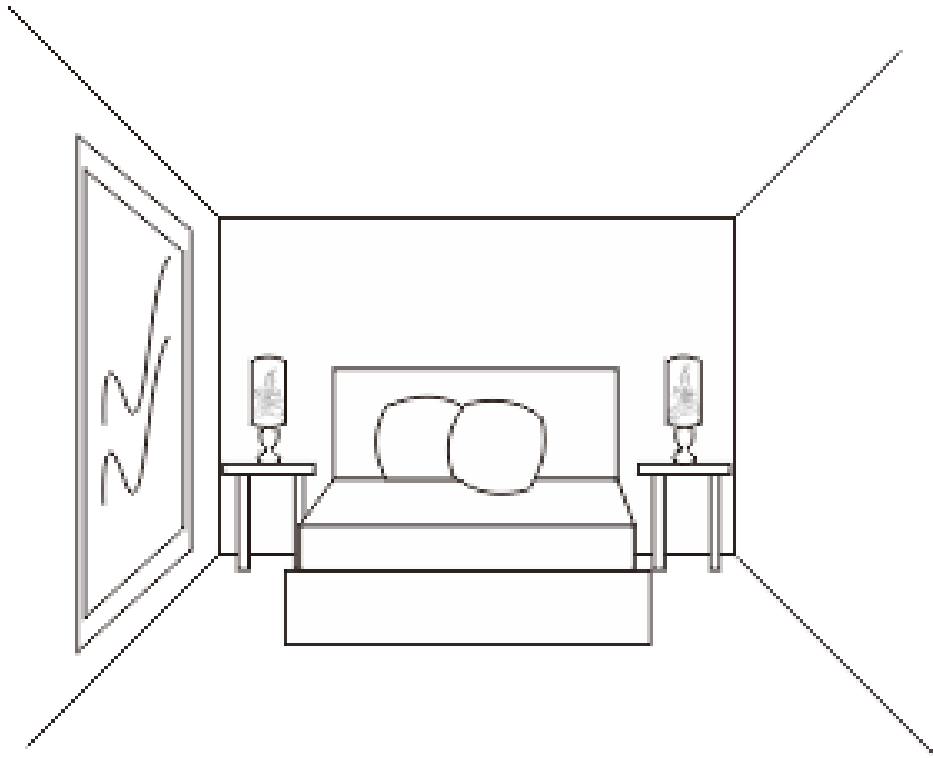


Gambar Peletakan Lampu Dinding 5 Pada Ruang Tamu

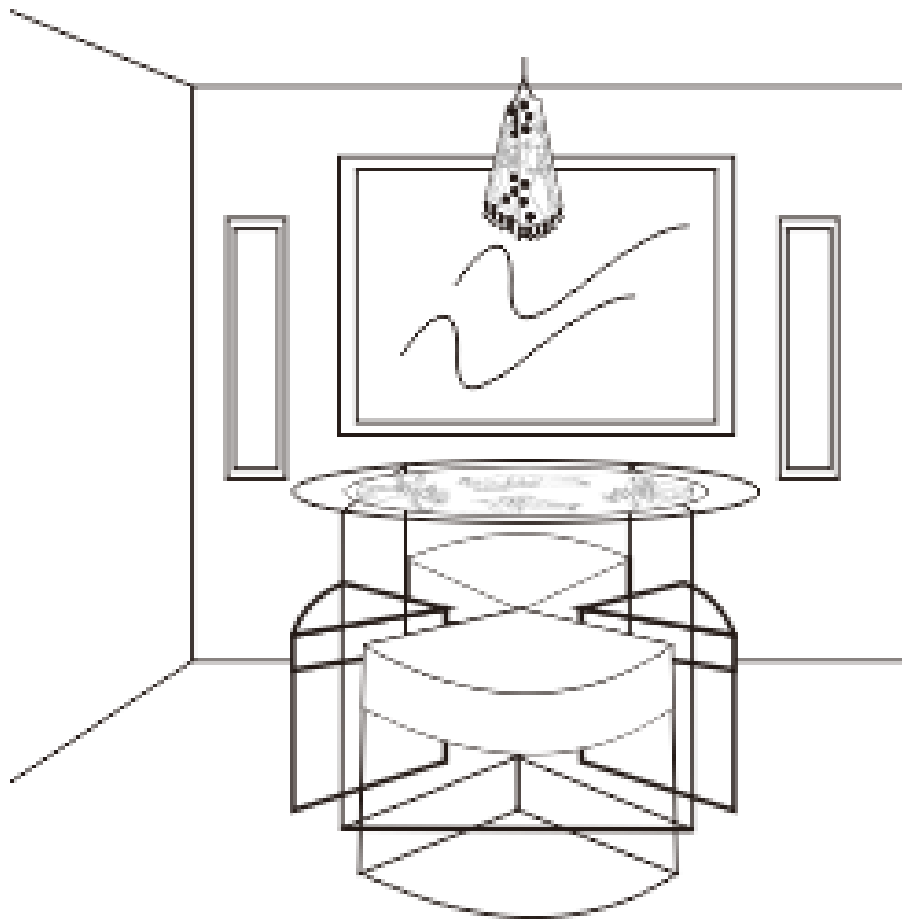




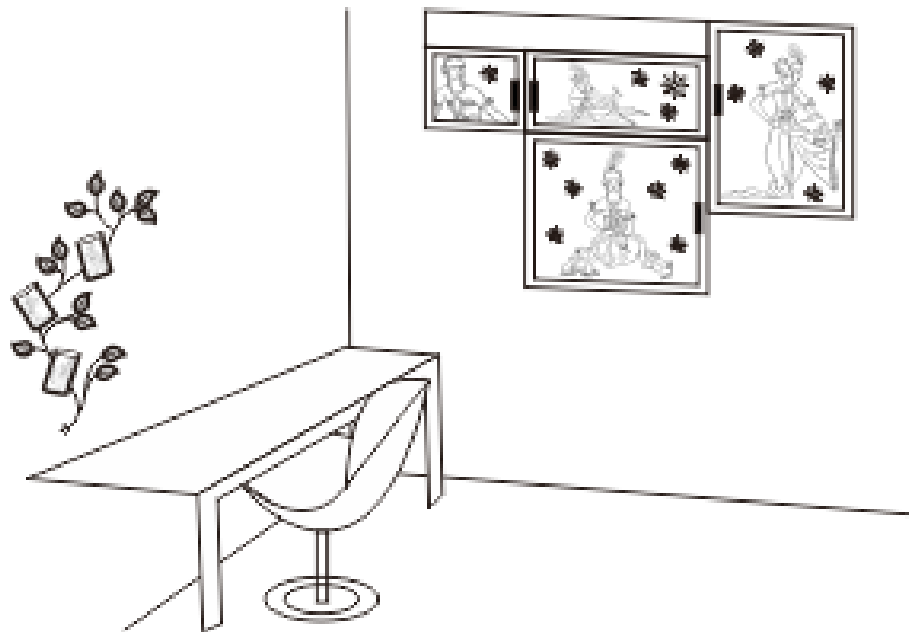
Gambar Peletakan Lampu Duduk 2 Pada Kamar Tidur



Gambar Peletakan Lampu Duduk 5 Pada Kamar Tidur



Gambar Peletakan Lampu Gantung 1 dan Meja Kursi 2 Pada Ruang Tamu



Gambar Peletaan Rak Buku 2 dan Tempat Pensil 1 Pada Ruang Kerja

## Lampiran IX

## Desain



## Desain Katalog



Desain Katalok



Desain Katalok





Desain Nama Karya





Desain Undangan



Desain Bener

## LAMPIRAN X

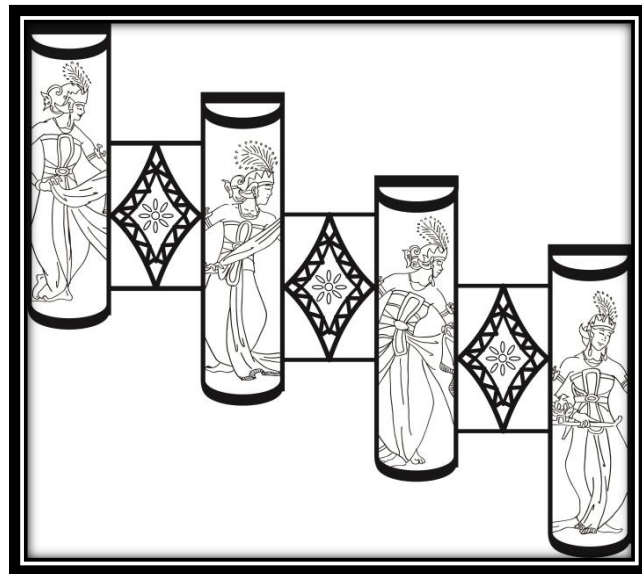
### KALKULASI BIAYA

#### 1. Lampu Berdiri



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	80.000,-
○ Besi dan ngelas	250.000,-
○ Papan	50.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	1.000,-
○ Cat dan sendi	5.000,-
○ Piting	3.000,-
○ Lampu	6.000,-
○ kabel dan colokan	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	162.500,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	58.750,-
Keuntungan	64.625,-
Biaya lain-lain	71.085,-
Harga jual	781.960,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 781.000,-</b>

## 2. Lampu Dinding



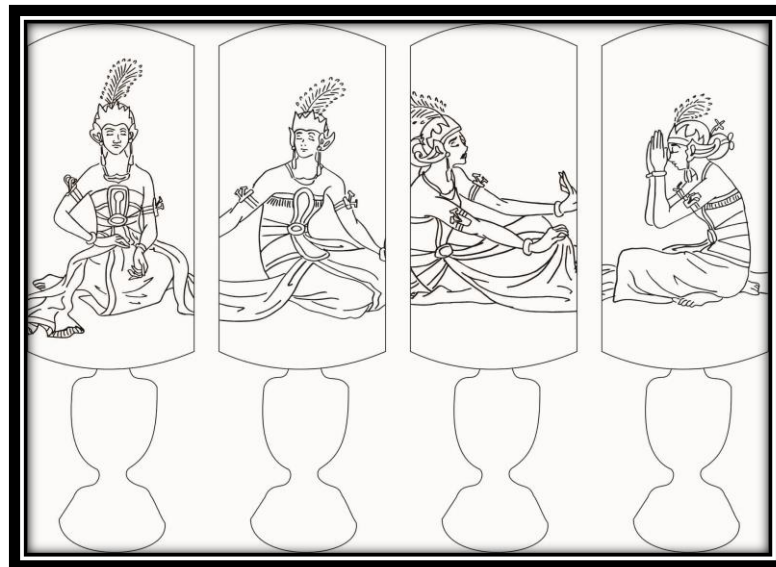
Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	50.000,-
○ Besi dan ngelas	100.000,-
○ Rantai	40.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	1.000,-
○ Cat dan sendi	5.000,-
○ Piting	12.000,-
○ Lampu	24.000,-
○ kabel dan colokan	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	189.700,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	45.170,-
Keuntungan	49.687,-
Biaya lain-lain	27.328,-
Harga jual	573.885,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 573.900,-</b>

### 3. Lampu Duduk



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	120.000,-
○ Kawat	30.000,-
○ Papan	25.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	1.000,-
○ Cat dan sendi	5.000,-
○ Piting	3.500,-
○ Lampu	6.000,-
○ kabel dan colokan	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	85.178,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	30.568,-
Keuntungan	33.625,-
Biaya lain-lain	18.494,-
Harga jual	388.365,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 388.400,-</b>

#### 4. Lampu Duduk V



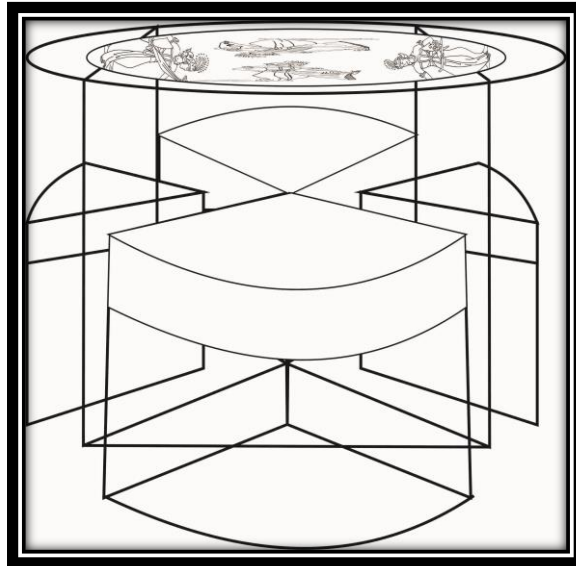
Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	90.000,-
○ Kawat	30.000,-
○ Kaki lampu	60.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	1.000,-
○ Cat dan sendi	5.000,-
○ Piting	17.000,-
○ Lampu	6.000,-
○ kabel dan colokan	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	85.178,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	32.418,-
Keuntungan	35.660,-
Biaya lain-lain	19.613,-
Harga jual	411.869,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 411.000,-</b>

## 5. Lampu Gantung



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	50.000,-
○ Besi dan ngelas	100.000,-
○ Rantai	15.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	1.000,-
○ Cat dan sendi	5.000,-
○ Piting	3.000,-
○ Lampu	6.000,-
○ kabel dan colokan	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	37.700,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	22.772,-
Keuntungan	25.049,-
Biaya lain-lain	13.777,-
Harga jual	289.318,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 289.400,-</b>

## 6. Meja Kursi



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	150.000,-
○ Besi dan ngelas	1.500.000,-
○ Kaca	200.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	3.000,-
○ Cat dan sendi	30.000,-
○ Kursi	500.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	398.500,-
○ Pemasangan	50.000,-
Desain	283.150,-
Keuntungan	311.465,-
Biaya lain-lain	171.306,-
Harga jual	3.597.421,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 3.597.000,-</b>



## 7. Rak Buku



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	100.000,-
○ Kayu (Rak)	160.000,-
Bahan Pembantu	
○ Cat dan sendi	15.000,-
○ Pengunci	20.000,-
○ Mika	4.000,-
○ Triplek	10.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	32.300,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	36.130,-
Keuntungan	39.743,-
Biaya lain-lain	21.859,-
Harga jual	459.032,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 459.000,-</b>

## 8. Tempat Pensil



Bahan Pokok	
○ Kulit perkamen	20.000,-
○ Finil	10.000,-
○ Besi dan ngelas	50.000,-
Bahan Pembantu	
○ Benang	2.000,-
○ Cat dan sendi	10.000,-
○ Veter	2.000,-
Tenaga	
○ Natah dan Nyungging	14.663,-
○ Pemasangan	20.000,-
Desain	11.867,-
Keuntungan	13.053,-
Biaya lain-lain	7.180,-
Harga jual	150.763,-
<b>jadi</b>	<b>Rp 150.000,-</b>

## Lampiran XII

## Hasil Karya



Lampu Duduk 4



Lampu Dinding 5



Lampu Dinding 2



Lampu Duduk 5



Lampu Gantung 1



Meja Kursi 2



Rak Buku 2



Tempat Pensil 1